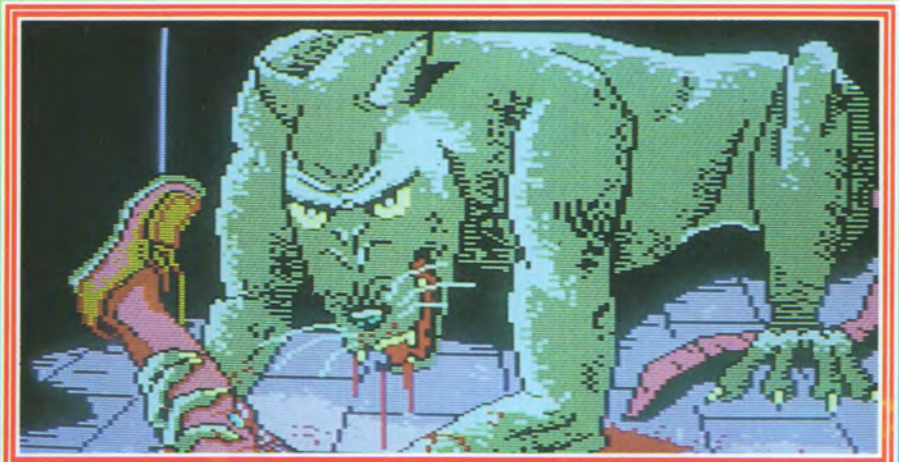
ΤΕΥΧΟΣ 69 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1990 400 ΔΡΧ.

PIXEL

SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

KICK OFF II ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΓΚΟΛ!



ADVENTURE: MANHUNTER II

Special Review:

RESOLUTION 101

Reviews:

- SLY SPY
- P 47
- BACK TO THE FUTURE

HYPER VIEW: SHADOW WARRIORS

CD-ROM GAMES

ΧΩΡΙΣ ΑΝΑΣΑ!

SHADOW Warriors

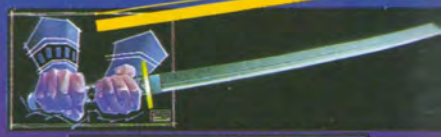
Το ακαταμάχητο πνεύμα
των Ninja επιστρέφει!
Η Ocean παρουσιάζει το
καλύτερο coin-op πολεμικής
τέχνης.

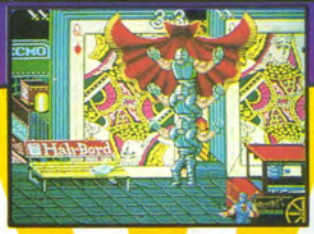
Shadow Warriors

Τα μυστικά χιλίων χρόνων
της τεχνικής Ninja,
ζωντανεύουν
στην οθόνη σας τις πιο
συγκλονιστικές μάχες...
στους επικίνδυνους δρόμους
της Αμερικής του Σήμερα.

Shadow Warriors
Ο μαχητής του΄90
έφθασε.

Ανακαλύψτε τα
PIXELOGRAMMA
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE





ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ: 9217428, FAX: 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: [illegible]

ocean®

ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΟΥΜΕ
ΤΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ
ΠΟΥ ΣΑΣ ΤΑΙΡΙΑΖΕΙ

- ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ – ΤΕΧΝΙΚΩΝ COMPUTERS
- ΡΑΔΙΟΦΩΝΙΑΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΩΣ
- ΧΕΙΡΙΣΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

23 ΧΡΟΝΙΑ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΙΚΗ & ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Πόρτα στην Ευρώπη

Συνεχίζοντας μια μακρόχρονη παράδοση στην τεχνική και επαγγελματική εκπαίδευση

ΚΡΑΤΙΚΟ ΠΤΥΧΙΟ ΑΝΑΒΟΛΗ ΣΤΡΑΤΟΥ

ΣΧΟΛΕΣ
ΜΑΝΩΛΑ

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΣΧΟΛΕΣ & ΛΥΚΕΙΑ
ΠΑΤΗΣΙΩΝ & ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 26 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. 52.49.044-45

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΤΗΛ. 7526025

HAND-HELD CONSOLES

GAME SOFTWARE

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

ΔΩΡΑ

HAPPENINGS

ΜΟΥΣΙΚΗ

The 1st and the Best

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ

PIXEL

COMPUTER

GAME

SHOW

1990

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ
COMPUPRESS AE
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 9238672-5 FAX: 9216847

GAME CONSOLES

HARDWARE

ARCADE

ΝΕΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

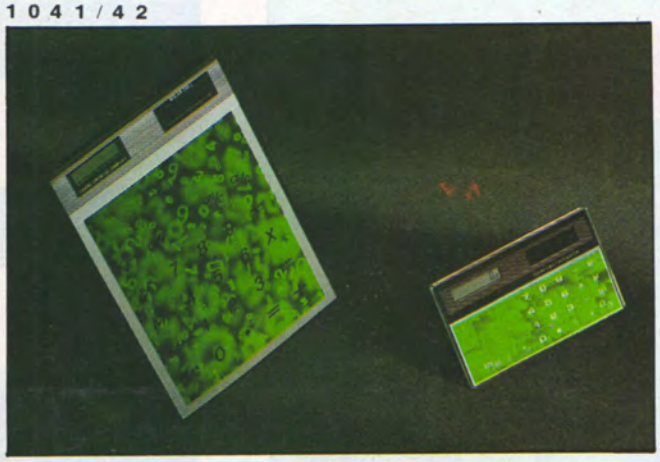
LASER SHOW

COMPUTER ART

Προσδεθείτε για την... απογείωση

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

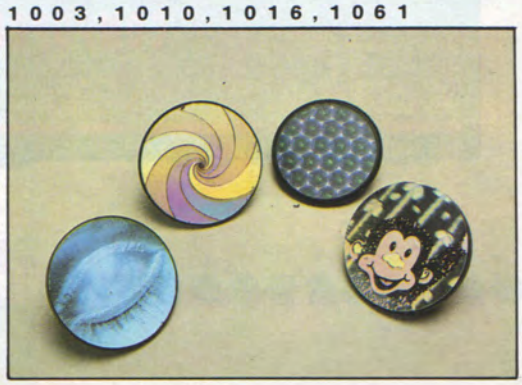
1041/42



1084/8

1002, 1011, 1012

1003, 1010, 1016, 1061



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ελάχιστο περιθώριο αποστολής 20 μέρες.

ΚΩΔΙΚΑΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
	ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ ΤΕΛΗ			400
			ΣΥΝΟΛΟ	

Ονοματεπώνυμο _____

Διεύθυνση _____ Τ.Κ. _____

Πόλη _____ Τηλ. _____

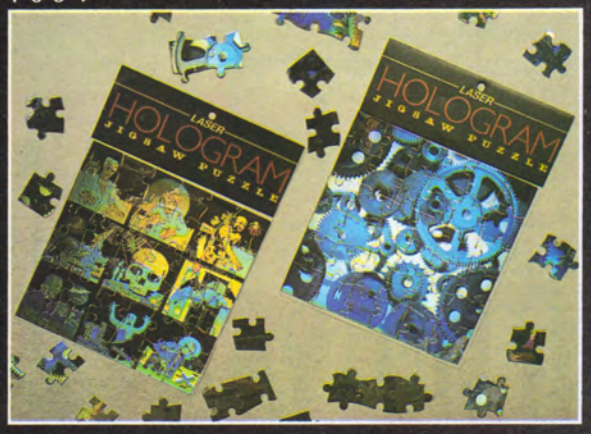
Σας αποστέλλω ταχυδρ. επιταγή Νο _____
με το ποσό που ανταποκρίνεται στην αξία της αγοράς μου.
Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α.
Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
(ΟΛΟΓΡΑΦΙΑ BY MAIL)
Λ.Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

HOLOGRAM
BY MAIL

1080 1082

1081



1040

0000

OWL

SKULL

GEOM

COOL BEAR

COME TO HOLOGRAM'S WORLD
IT'S NOT AN ILLUSION,
IT'S AN OPTICAL ADVENTURE

ΜΠΡΕΛΟΚ

1084 "κινητικά"	720 δρχ.
1085 Ζώα 2D/3D	720 δρχ.
1085 Ζώδια 2D/3D	720 δρχ.
1085 Διάστημα 2D/3D	720 δρχ.
1087 Σχέδια 3D	880 δρχ.
1088 Σχέδια 2D/3D	880 δρχ.
1037 Transluscent γυαλί	7.300 δρχ.
1081 Jigsaw Puzzle	1.630 δρχ.

ΚΟΝΚΑΡΔΕΣ

1003 2D/3D	610 δρχ.
1010 2D	610 δρχ.
1016 3D	610 δρχ.
1061 "κινητικές"	610 δρχ.

ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ

2D/1011.1 Σπείρα	400 δρχ.
2D/1011.2 Yin/Yang	400 δρχ.
2D/1011.3 Υδρόγειος	400 δρχ.
2D/1011.4 Ανατολή	400 δρχ.
2D/1011.LF Αθλητικά	400 δρχ.
3D/1012.12 Τσιπάκι	700 δρχ.
3D/1012.17 Αετός	700 δρχ.
3D/1012.m Σαξοφωνίστας	820 δρχ.
3D/1012.χμ Πύργος Αιφελ	820 δρχ.
2D/3D1002.3 Ζώα	350 δρχ.
2D/3D1002.a Τρόμου	350 δρχ.
2D/3D 1002.d Δεινόσαυροι	350 δρχ.

ΣΒΟΥΡΕΣ

1080 Πολύχρωμες	1.310 δρχ.
1082 Δίχρωμες	1.470 δρχ.

CALCULATORS

1041 Ολογραφικό Μικρό (solar)	3.650 δρχ.
1042 Ολογραφικό Μεγάλο (solar)	7.300 δρχ.
1040 Ολογραφικό επιτραπέζιο ρολόι (QUARTZ)	9.460 δρχ.
0000 Ολογραφικό ρολόι χείρος (QUARTZ) Διάφορα Σχέδια	13.600 δρχ.

ΠΕΡΙΕΧΟ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα απ' τη σύνταξη 13
Top Games 45
Scores & Scorers 94
Αλληλογραφία 96
Αγγελίες 98
Ο Διαγωνισμός των Gamers:
Γιορτάστε τα δέκα χρόνια της Sierra on-line και κερδίστε ηλεκτρονικό σκάκι και adventures 106
Hi Tech.....114
Cine Review: 116

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Πρώτα Βήματα 36
Adventure SOS 78
Hints 'n' Tips.....40
Επεμβάσεις:
Turbo Outrun για Amiga
E-motion για Commodore
Escape from the planet of the robot
Monsters για Spectrum ..90

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Γεγονότα... Φήμες...
Σχόλια.....21
Εδώ Λονδίνο.. 32

NINJA WARRIOR

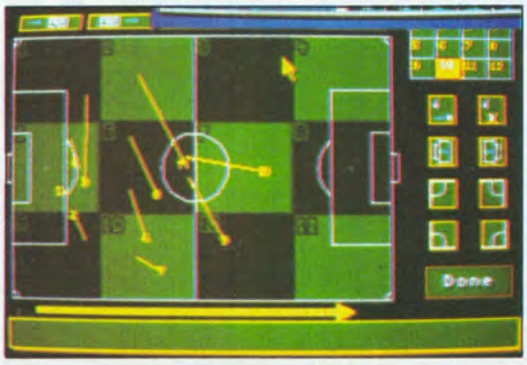
Η ζωή των ninja είναι σκλήρη και επικίνδυνη. Προσπαθούμε να την κάνουμε ευκολότερη.

42

Player Manager

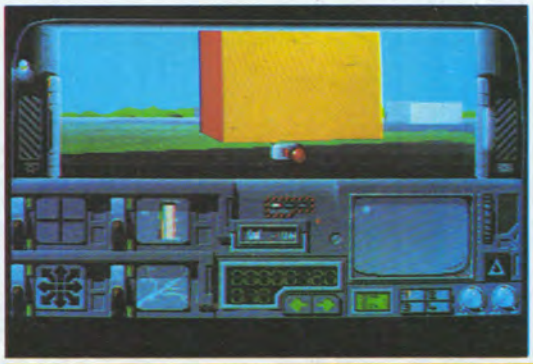
Αν θέλετε να γίνετε πετυχημένος manager στην ομάδα σας (και όχι μόνο), τότε έχουμε κάτι για σας.

64



RESOLUTION 101

Κυνηγητό με λαθρέμπορους ναρκωτικών, κάπου στο μέλλον. Δράση και αγωνία.



66

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

CD-I: Από το όνειρο στην πραγματικότητα. Ο Γιώργος Κυπαρίσσης σ' ένα άρθρο με νεότερα απ' το μέτωπο των CD-ROM.

82

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ, ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ, ΕΛΕΝΗ ΧΑΤΖΗΔΡΟΣΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ, ΦΩΤΕΙΝΗ ΚΟΚΚΩΝΗ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΤΕΝΙΑ ΜΠΙΡΗ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΟΛΥΚΑΝΔΡΙΩΤΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΙΤΟΥ **DTP:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ, ΝΙΚΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΔΡΑΚΟΣ, ΕΦΗ ΔΟΞΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΑΡΙΝΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΜΑΡΙΝΑ ΔΕΡΒΙΤΣΙΩΤΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΟΥΛΙΑ, ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΚΟΝΙΑΡΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ:** INTERFOT **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ **ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΧΑΙΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ. **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣ/ΝΙΚΗΣ:** ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 54624, ΤΗΛ. 282663, 284664 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.950 ΔΡΧ., ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, ΝΠΔΔ 7.700 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ 7.000 ΔΡΧ., ΕΥΡΩΠΗ 5.800 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ 5.800 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ.
PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ASSISTANT MANAGER:** Vangelis Papalios **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAPGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manousou, Nikos Michos, Vasilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Singrou Av., tel. 9238672-5, 9225520 FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous str., tel. 282663, 284664.

ΜΕΝΑ

PIXEL
ΤΕΥΧΟΣ 69 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1990

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

GAMES REVIEWS

SOFTWARE REVIEWS

- Midnight Resistance...53
- Commando 53
- Back to the future II..54
- Sly Spy.....55
- World Cup '90 Compilation 56
- P-47 58

UPDATE.....63
- Manchester United για Amstrad
- Last Ninja II για Amiga
- Kick Off 2 για Atari ST

SPECIAL REVIEW.....66
- Resolution 101

ADVENTURE.....72
- Manhunter II

HYPER VIEW
- Shadow Warrior 82

ARCADE 112
- Rod Land
- Snow Bros

CONSOLES REVIEW..118
- D.J. Boy
- Formation Soccer

Διαγωνισμός KICK OFF 2

Βραβεύουμε τα θεαματικότερα γκολ. Ετοιμαστείτε

38

A-MAX: Ενα ενδιαφέρον test για το δυνατό αυτό Mac Emulator της Amiga.

87

72

MANHUNTER II

Από τη Νέα Υόρκη στο San Francisco. Η δράση συνεχίζεται σ' αυτό το ατμοσφαιρικό adventure.

SLY SPY

Οι επίδοξοι κατάσκοποι, αλλά και οι λάτρεις της δράσης, μπορούν να τρίβουν τα χέρια τους. Ενα δυνατό beat 'em up.

55

SHADOW WARRIOR

Αυτή τη φορά οι δυνάμεις του κακού προσπαθούν να κυριαρχήσουν σε ολόκληρη τη ζωή σας.

102

SOFTWARE FILE 46

Μικροί ήρωες
- Trapdoor
- Wonderboy
- Ninja Hampster
- Bubble Bobble
- Galatic Games
- Psycho Pigs UXB
- Samurai Warrior
- Dynamite Dux
- The Newzealand Story
- Super Wonderboy
- Bob (stir crazy)
- Rainbow Islands

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΗΡΟΔΟΤΟΣ ΝΙΚΟΛΑΙΔΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ - ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA - ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ - ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΑΣΗΣ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΒΙΚΥ ΨΥΧΟΓΙΟΥ, ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΠΕΤΡΙΤΣΗ **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ:** ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** PERSONAL COMPUTER WORLD **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ.

EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS**: George Kiparissis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Costas Vasilakis, Dimitris Asimakopoulos, Dimitris Pavlis, Andreas Tsourinakis, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS**: Avgoustinos Tsirimokos, Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES**: UK - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Spiros Peristeris **PROOF READING DP. SUPERVISOR**: Costas Nassis **PROOF READING**: Vicky Psihogiou, Angela Petritsi **TYPEWRITING**: Helen Kotopoulou **PHOTOGRAPHY**: Alexandros Filippidis **EX CLUSIVE RIGHTS FOR GREECE**: Personal Computer World **COVER**: Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER**: Menelaos Meletzis.

Οι κατασκευές, όπως και κάθε άρθρο που δημοσιεύεται στο περιοδικό PIXEL, αποτελούν πνευματική ιδιοκτησία του περιοδικού και της εκδότριας εταιρίας COMPUPRESS A.E. Οποιαδήποτε αναπαραγωγή άρθρων ή μέρους αυτών, καθώς και εμπορική εκμετάλλευσή τους χωρίς την έγγραφη άδεια του εκδότη, διώκεται σύμφωνα με το νόμο. Τα ενυπόγραφα άρθρα δεν εκφράζουν απαραίτητα τις απόψεις του περιοδικού.

Η

ΚΑΙ ΤΟ

ΣΑΣ ΦΕΡΝΟΥΝ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟ SOFTWARE

Στο τεύχος του PIXEL που κρατάτε στα χέρια σας θα βρείτε ένα ειδικό κουπόνι, που θα σας φέρει πιο κοντά σε μερικά απ' τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Πώς; Είναι απλό: Το κουπόνι γράφει επάνω το όνομα ενός computer game για ένα συγκεκριμένο μοντέλο, καθώς και το ποσό που κερδίζετε αν αγοράσετε το συγκεκριμένο πρόγραμμα απ' το OMNI SHOP - THE GAME MACHINE. Κάθε τεύχος του PIXEL μπορεί να περιέχει κουπόνι για διαφορετικό παιχνίδι και διαφορετικό ποσό, ενώ, αν σταθείτε τυχερός, μπορεί να πετύχετε κάποιο απ' τα ειδικά κουπόνια-μπαλαντέρ.

Αυτά μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για όποιο πρόγραμμα εσείς θέλετε.

Αν βέβαια το κουπόνι που σας έτυχε δεν είναι για τον υπολογιστή σας, ή έχετε ήδη αγοράσει το πρόγραμμα, μη στεναχωριέστε: Μπορείτε αν θέλετε να το ανταλλάξετε με το κουπόνι κάποιου φίλου σας.

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No ..... με το ποσό των δρχ. αντί των της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μεινω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

Τ.Κ. _____ ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ _____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No _____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) _____
2) _____
3) _____
4) _____
5) _____

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) _____
2) _____
3) _____

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: _____ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____ ΤΗΛ _____

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ _____
ΕΠΩΝΥΜΟ _____
ΟΝΟΜΑ _____
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ _____ ΤΗΛ.: _____
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____ Τ.Κ. _____
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ _____

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29				
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41				
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53				
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65				
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77				
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89				
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101				
102	103	104	105	106	107	108	109								
110	111	112	113	114	115	116	117								
118	119	120	121	122	123	124	125								
126	127	128	129	130	131	132	133								
134	135	136	137	138	139	140	141								
142	143	144	145	146	147	148	149								
150	151	152	153	154	155	156	157								
158	159	160	161	162	163	164	165								
166	167	168	169	170	171	172	173								
174	175	176	177	178	179	180	181								
182	183	184	185	186	187	188	189								
190	191	192	193	194	195	196	197								

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Δεν ξέρω πώς περάσατε στις διακοπές σας, αλλά εμείς αφού εγκαταλείψαμε τους υπολογιστές μας, καταφέραμε να μεταφέρουμε τις εμπειρίες μας από διάσημα Computer Games σε κάποια ηλιόλουστη παραλία. Εκεί, ανακαλύψαμε τα κρυφά μας ταλέντα, χρησιμοποιώντας την τεράστια πείρα μας από τα CALIFORNIA GAMES, το BEACH VOLLEY, το PASSING SHOT, το KICK OFF, και όσα άλλα θα μπορούσαν να μεταφερθούν από το monitor σε κάποια αμμουδιά. Βέβαια, στο σημείο αυτό είμαστε υποχρεωμένοι να παραδεχτούμε ότι όλα αυτά τα παιχνίδια που θεωρούσαμε ιδιαίτερα ρεαλιστικά, απέχουν αρκετά από την πραγματικότητα, και θα σας αποδείξω αμέσως γιατί: Ποτέ το BEACH VOLLEY δεν πρόβλεψε την πιθανότητα να υπάρχει κάποιο BUG στα δαχτυλάκια του κυρίου Παυλή, ο οποίος αμέσως μετά θα διαμαρτύρεται έντονα για τη λάθος πάσα που του έδωσε ο συμπαίκτης του, και για το ότι βαριόμαστε να κουνηθούμε και να τα περιμένουμε όλα απ' αυτόν. Ούτε το PASSING SHOT ρίχνει αρκετό βάρος στο πώς πιάνουμε τη ρακέτα, ώστε να μη στέλνουμε το μπαλάκι όπου να' ναι. Απ' αυτό άλλωστε έχει πικρή πείρα ο υπογράφων, ο οποίος εκτός από το να λέει με ιδιαίτερη επιτυχία "QUITE PLEASE", έστελνε μερικές φορές το μπαλάκι σε κάποια οξύθυμη κυρία, η οποία με τη σειρά της τα έβαζε με τον Αντώνη που πήγαινε να πάρει το μπαλάκι, και μάταια προσπαθούσε να της εξηγήσει ότι αυτά συμβαίνουν καμιά φορά. Σημαντικές ελλείψεις εντοπίσαμε και στο KICK OFF, το οποίο δεν σας επιτρέπει να σπρώχνετε όσο θέλετε τον αντίπαλό σας όταν προσπαθεί να σας πάρει τη μπάλα, ούτε να σκάβετε το γήπεδο δημιουργώντας φυσικά εμπόδια.

Βέβαια, όλα αυτά δεν σημαίνουν ότι τώρα έχει μειωθεί το ενδιαφέρον του PIXEL για τα παραπάνω παιχνίδια. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, όλοι έχουν πάρει θέσεις μπροστά σε κάποιον υπολογιστή, και προσπαθούν να ξαναβρούν τη φόρμα τους στο αγαπημένο τους παιχνίδι. Μην ανησυχείτε όμως, πριν παίξουμε με τον υπολογιστή μας, σαν καλά παιδιά που είμαστε, ετοιμάσαμε για σας το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, και καλό θα ήταν να σας προετοιμάσουμε λίγο γι' αυτά που θα βρείτε παρακάτω, έτσι για να μη μας πάθετε τίποτα από τις απανωτές εκπλήξεις.

Συνιστούμε λοιπόν ψυχραιμία στους φίλους του KICK OFF, γιατί απ' αυτόν το μήνα ξεκινάει ένας πολύ ενδιαφέρων διαγωνισμός. Κυρίες και κύριοι, αποφασίσαμε σε συνεργασία με την UEFA, τη FIFA, την UNESCO και την UNISEF να βραβεύσουμε τα καλύτερα γκολ που έχετε πετύχει μέχρι σήμερα, παίζοντας KICK OFF 2. Ο λόγος που διαλέξαμε ειδικά αυτό το πρόγραμμα, είναι επειδή σας επιτρέπει να σώζετε σε δισκέτα τις καλύτερες φάσεις ενός αγώνα, γεγονός που έκανε πραγματικότητα και αυτόν το διαγωνισμό.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει και το αφιέρωμα που φιλοξενούμε σ' αυτό το τεύχος, και περιγράφει τα πρώτα παιχνίδια που έχουν ήδη ετοιμαστεί για τα γνωστά μας πια CD-ROMs. Οπως θα δείτε, πολύ σύντομα ανοίγει μια νέα εποχή που τα παιχνίδια με τον υπολογιστή θα είναι... επικίνδυνα ρεαλιστικά.

Αλλά, όπως ήδη προσέξατε, εκτός από τη γνωστή ύλη του PIXEL που βρίσκετε κάθε μήνα, μαζί μ' αυτό το τεύχος υπάρχει μια ειδική έκδοσή μας για τους φίλους του ATARI ST, και είναι σίγουρο ότι θα λύσει πολλές απορίες τους. Οσο για σας, τους κατόχους άλλων υπολογιστών, και βέβαια δεν σας ξεχάσαμε, απλά θα χρειαστεί να περιμένετε τα επόμενα τεύχη μας. Μέχρι τότε, σας αφήνουμε να διαβάσετε το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, και θα είμαστε και πάλι μαζί σ' ένα μήνα.

Ο αρχισυντάκτης

ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ

ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ

ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ

ULTIMATE GOLF

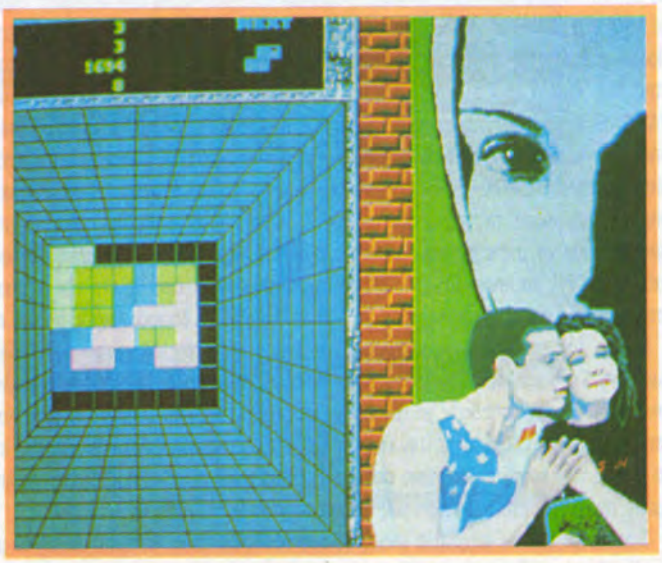
Κατά πάσα πιθανότητα δεν θα σας λέει τίποτε το όνομα Gregory John Norman, ούτε φυσικά θα γνωρίζετε ότι συνολικά στην καριέρα του έχει κερδίσει 3.000.000 δολάρια, από τα οποία τα 835.000 μόλις τον τελευταίο χρόνο. Στην Gremlin όμως τον ξέρουν πολύ καλά, και μάλιστα το τελευταίο τους golf simulator φέρει το όνομά του. Στο Ultimate Golf έχετε την ευκαιρία να αγωνιστείτε σε γνωστά golf courses απ' όλο τον κόσμο, και στο παιχνίδι μπορούν να λάβουν μέρος ταυτόχρονα μέχρι τέσσερις παίκτες.

Πριν αρχίσετε, μπορείτε να καθορίσετε αρκετές παραμέτρους του παιχνιδιού, όπως το πόσο φάλτσο θα παίρνει η μπάλα αν δεν τη χτυπήσετε στο κέντρο (καλύτερα να παίζετε χωρίς φάλτσα όταν ξεκινήσετε το παιχνίδι), τις καιρικές συνθήκες που θα επικρατούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κ.λπ.

Μέσα στο παιχνίδι τώρα διαλέγετε το μπαστούνι με το οποίο θα χτυπήσετε τη μπάλα, τη δύναμη του χτυπήματος, τα φάλτσα και, φυσικά, τη διεύθυνση του χτυπήματος. Αν δεν είστε ικανοποιημένος από το αποτέλεσμα του χτυπήματός σας, τότε μπορείτε να ξαναδοκιμάσετε (είναι πιθανόν οι άλλοι παίκτες να έχουν αντίρρηση πάνω σ' αυτό, αν παίζετε αντιμέτωποι), ή ακόμη και να ξαναπαίξετε το συγκεκριμένο course από την αρχή.

Το πιο βασικό στοιχείο σε παιχνίδια τέτοιου είδους είναι το gameplay, και ευτυχώς η Gremlin τα κατάφερε καλά στον τομέα αυτό, πλησιάζοντας ή και αγγίζοντας τα επίπεδα του Leaderboard. Τα γραφικά είναι επίσης καλά, αλλά ο ήχος δυστυχώς δεν είναι στα ίδια επίπεδα με τους άλλους δύο τομείς του παιχνιδιού.

TETRIS II



Θυμάστε σίγουρα το Tetris, το παιχνίδι που μας ήρθε από τη Σοβιετική Ενωση, όπου διάφορα σχήματα έπεφταν από την κορυφή της πίστας κι εσείς προσπαθούσατε να κάνετε γραμμές.

Ολοι έλεγαν ότι δεν θα μπορούσε να βελτιωθεί κατά οποιονδήποτε τρόπο το παιχνίδι αυτό, ότι δεν μπορούσε να γίνει πιο εθιστικό.

Ο Alexei Pajitnov όμως βάλθηκε να τους διαψεύσει με το Tetris II, που προσθέτει στο γνωστό μας Tetris μια επιπλέον διάσταση, κάνοντάς το 3D. Εδώ βέβαια ο Alexei δεν πρωτοτυπεί, αφού 3D Tetris έχουμε ξαναδεί στα coin-ops υπό τη μορφή του Blocked Out, και ακόμη σε κάποιες computer versions. Το Tetris II μπορεί να ονομάζεται και Welltris, λόγω του ότι ο χώρος στον οποίο εξελίσσεται, μοιάζει με πηγάδι (well). Σχήματα πέφτουν από την κορυφή του πηγαδιού, κι εσείς μπορείτε να τα περιστρέψετε είτε κατά τον άξονα των Z, είτε κατά τον άξονα των Y, προκειμένου να τα τοποθετήσετε όπως εσείς θέλετε. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να συμπληρώνετε όχι πλέον γραμμές, αλλά ολόκληρα επίπεδα τα οποία εξαφανίζονται, και η στάθμη του πηγαδιού κατεβαίνει κατά ένα. Φυσικά χάνετε όταν το πηγάδι γεμίσει με αχρησιμοποίητα σχήματα. Οσο περνάει ο χρόνος, τα σχήματα πέφτουν πιο γρήγορα, ενώ εμφανίζονται και πιο "περίεργα" σχήματα. Εκτός όμως από το Welltris, υπάρχει και το Hatris, στα coin-ops τουλάχιστον, που είναι πιθανόν να το δούμε και στους υπολογιστές, αν πάρει κάποιος το licence για το conversion. Στο Hatris πέφτουν καπέλα, κι εσείς πρέπει να "καπελώσετε" κάποιους κυρίους στο κάτω μέρος της οθόνης.

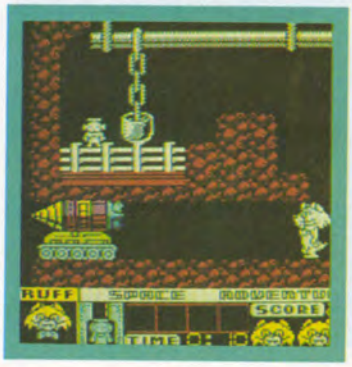
Περισσότερα γι' αυτό όμως θα έχουμε στο μέλλον...

RUFF AND REDDY

Αν ο Ruff και ο Reddy ήταν γνωστοί από παλιότερα, δεν θα υπήρχε η παροιμία "σαν το σκύλο με τη γάτα", ή θα είχε διαφορετικό νόημα. Ο Ruff και ο Reddy έχουν όμως την κακή συνήθεια να μπλέκουν σε περιπέτειες, και αυτή τη φορά ο πύραυλός τους συνετρίβη σε έναν πλανήτη κατοικούμενο από Lili-Punies.

Τα Lili-Punies αυτά πρόσφατα έχασαν είκοσι συντρόφους τους σε κάποιον διπλανό πλανήτη, κι έτσι θεώρησαν καλή ιδέα να κρατήσουν τον Reddy για όμηρο και να στείλουν τον Ruff να σώσει τα χαμένα αδέλφια τους.

Φυσικά, ο διπλανός πλανήτης δεν είναι και τόσο φιλόξενος - το περιμένατε αυτό άλλωστε - κι έτσι ο Ruff θα μπλεχτεί σε ένα arcade adventure, στο οποίο σίγουρα θα του φανεί χρήσιμο το γεγονός ότι είναι εφτάψυχος. Ισως το παιχνίδι να διαθέτει και two player option, όπου ο ένας θα ελέγχει τον Ruff και ο άλλος τον Reddy. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε όλα τα formats.



NIGHTBREED

Αλλη μια ταινία του κινηματογράφου θα περάσει μέσα από τα γραφεία και τα εργαστήρια της Ocean για να μετατραπεί σε computer game. Το θύμα αυτή τη φορά είναι το Nightbreed, από την ταινία του Clive Barker που δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμη.

Στο παιχνίδι προσπαθείτε να προστατεύσετε κάποια εντελώς παρεξηγημένα ζόμπι που μπορούν να πάρουν οποιαδήποτε μορφή, και για κάποιο ακατανόητο λόγο κυνηγούνται ανηλεώς από τους ανθρώπους. Κατά τα λεγόμενα της Ocean, το παιχνίδι θα είναι ένα arcade-adventure, ή μάλλον ένα adventure με arcade τμήματα, που στο σύνολό του θα ακολουθεί πιστά την πλοκή της ταινίας, η οποία όπως είπαμε δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμη, ενώ στο τέλος θα πρέπει να αντιμετωπίσετε έναν παρανοϊκό γιατρό.

Το παιχνίδι πρόκειται να κυκλοφορήσει μάλλον ταυτόχρονα με την πρεμιέρα της ταινίας, η οποία τοποθετείται κάπου στα μέσα Αυγούστου.

PSYCHO SOCCER

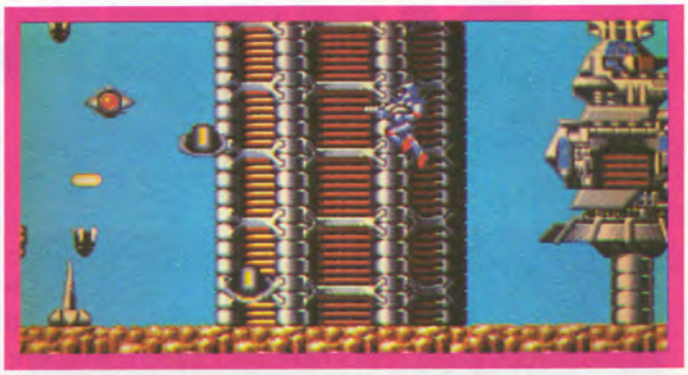
Τελικά, οι εκκλήσεις της FIFA προς τους παίκτες να εφαρμόζουν το "καλώς αγωνίζεσθαι" φαίνεται ότι έπιασαν τόπο, και αυτό φαίνεται πολύ καθαρά στο "Psycho Soccer".

Ως footbal simulation, το "Psycho Soccer" διατηρεί τη βασική ιδέα του δημοφιλούς παιχνιδιού, που δεν είναι τίποτε άλλο από το να βάλετε στον αντίπαλό σας περισσότερα γκολ απ' ό,τι θα σας βάλει αυτός. Υπάρχουν όμως και όλοι οι άλλοι κανονισμοί του ποδοσφαίρου, όπως τους ξέρουμε.

Ολοι; Οχι ακριβώς. Από το παιχνίδι έχει διαγραφεί εντελώς η έννοια της αντικανονικής ενέργειας, του φάουλ δηλαδή, κι έχει αντικατασταθεί απ' το γνωστό ρητό "ο σκοπός αγιάζει τα μέσα". Το γήπεδο είναι γεμάτο με νάρκες, αγκαθωτά και ηλεκτροφόρα σύρματα, λακούβες και πολλά ακόμη παρόμοια πράγματα, τα οποία οι παίκτες σας καλά θα έκαναν να αποφεύγουν, αν θέλουν να συνεχίσουν το ματς. Μπορείτε όμως να βρείτε και άλλα αντικείμενα, όπως πιστόλια, μαστίγια και μαχαίρια, με τα οποία μπορείτε να πάρετε πιο εύκολα τη μπάλα από τον αντίπαλό σας. Αν μάλιστα χρησιμοποιήσετε το κατάλληλο αντικείμενο με τον κατάλληλο τρόπο, μάλλον θα υποχρεώσετε τον αντίπαλο προπονητή σε αναγκαστική αλλαγή. Κάθε τέτοια ενέργεια ανταμείβεται πλουσιοπάροχα με bonus πόντους.

Αν βαρεθήκατε τους διαιτητές τύπου Anco ή Thatcher στο Kick Off, οι οποίοι δεν σας αφήνουν να ακουμπήσετε τον αντίπαλό σας, το Psycho Soccer θα σας προσφέρει μια ευχάριστη αλλαγή. Με αντίπαλο τον υπολογιστή θα σας κουράσει μετά από κάποιο χρονικό διάστημα, αλλά στο two player mode είναι πολύ καλό.

TURRICAN



Η Rainbow Arts φημίζεται για την ποιότητα των παιχνιδιών που κυκλοφορεί, κι έτσι όταν μάθαμε ότι θα κυκλοφορούσε ένα νέο shoot 'em up το περιμέναμε ανυπόμονα, ιδίως αφού ερχόταν μετά την πρόσφατη επιτυχία τους, το X-Out. Ευτυχώς, η Rainbow Arts δεν μας απογοήτευσε, και το Turrican είναι ένα από τα καλύτερα shoot 'em ups που έχουμε δει τελευταία.

Στο Turrican ελέγχετε έναν πολεμιστή του μέλλοντος, και σκοπός σας είναι να περάσετε μέσα από δεκατρία επίπεδα, που καθένα έχει εκατό οθόνες, κάθε μία από τις οποίες είναι γεμάτη με στρατιώτες του Morgul, ενός τρικέφαλου τέρατος με γνώσεις πάνω στη μαγεία, τον οποίο φυσικά θα αντιμετωπίσετε στο τέλος της περιπέτειάς σας - αν φτάσετε ποτέ εκεί βέβαια.

Ο πολεμιστής σας έχει την ιδιότητα να μεταμορφώνεται σε γυροσκόπιο, τρεις φορές σε κάθε ζωή του, και καλά θα κάνει να χρησιμοποιήσει την ικανότητά του αυτή όταν βρίσκεται πολιορκημένος από εχθρικά όντα, αφού όταν βρίσκεται στην κατάσταση αυτή, είναι άτρωτος στις βολές των εχθρών του. Επίσης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα έξτρα όπλα που διαθέτετε, δηλαδή τις χειροβομβίδες, τις "γραμμές ενέργειας" και τις νάρκες. Τα εφόδιά σας όσον αφορά τα όπλα αυτά είναι περιορισμένα, αλλά μπορείτε να τα ανανεώσετε μαζεύοντας bonus icons. Αλλα bonus icons αναπληρώνουν τη χαμένη σας ενέργεια ή σας δίνουν καλύτερα όπλα (ένα laser και ένα που πυροβολεί σε τρεις κατευθύνσεις) ή σας δίνουν ασπίδα για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα κ.ά. Τέλος, αν μαζέψετε 300 διαμαντάκια, θα έχετε τη δυνατότητα "continue" όταν χάσετε όλες τις ζωές σας. Εξαιρετικά γραφικά, πολύ καλός ήχος και όμορφο gameplay συνθέτουν ένα παιχνίδι το οποίο δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας, όποιον υπολογιστή κι αν έχετε.

SKIDZ

Είναι γνωστό ότι όλες (ή σχεδόν όλες) οι πόλεις στην Ελλάδα υποφέρουν από τα σκουπίδια που είναι διάσπαρτα στους δρόμους τους. Τα πράγματα θα ήταν όμως εντελώς διαφορετικά, αν υπήρχαν περισσότεροι πολίτες σαν το κεντρικό ήρωα του "Skidz", ο οποίος όχι μόνο δεν πετάει άχρηστα αντικείμενα στους δρόμους, αλλά περνάει από τους δρόμους και μαζεύει όσα οι άλλοι έχουν πετάξει. Ο τρόπος πάντως που διάλεξε να το κάνει, είναι - αν μη τι άλλο - περίεργος, αφού δεν έχει μαζί του ένα καροτσάκι για να μαζεύει τα σκουπίδια, αλλά κυκλοφορεί πάνω στο ποδήλατο ή το skateboard του, ανάλογα με την πίστα. Σε κάθε πίστα θα πρέπει να μαζέψετε τουλάχιστον τα 3/4 των άχρηστων αντικειμένων μέσα σε καθορισμένο χρόνο, και χωρίς να σας τελειώσει η ενέργεια. Εκτός όμως από τα άχρηστα αντικείμενα, μπορείτε να μαζέψετε και κάποια πιο χρήσιμα, όπως ρολόγια που σας αυξάνουν το διαθέσιμο χρόνο, εργαλεία με τα οποία θα επισκευάσετε τις ζημιές που έχει υποστεί το όχημά σας, φρούτα εποχής που αναπληρώνουν τη χαμένη σας ενέργεια κ.λπ. Και ενώ όλο το παιχνίδι είναι πολύ καλό, η Core (που έφτιαξε το παιχνίδι για την Gremlin) κατάφερε να δημιουργήσει προβλήματα με ένα περίεργο σύστημα ελέγχου. Πιο συγκεκριμένα, για να αναπτύξετε ταχύτητα πρέπει να πατάτε το "fire", και για να κάνετε άλμα πάλι πατάτε το "fire", αλλά όταν έχετε μέγιστη ταχύτητα. Αποτέλεσμα αυτού είναι να πέφτετε με μεγάλη ταχύτητα πάνω σε εμπόδια που θέλατε να υπερπηδήσετε, και να κάνετε άλματα όταν θα θέλατε απλά να επιταχύνετε. Αν όμως καταφέρετε να ξεπεράσετε τα προβλήματα που δημιουργεί το σύστημα ελέγχου, το "Skidz" θα σας χαρίσει αρκετές ώρες διασκέδασης (ή εκνευρισμού).

ATF II

Πριν από δυόμισι περίπου χρόνια είχε κυκλοφορήσει για τους 8-bit υπολογιστές το "A.T.F. simulator", και είχε προκαλέσει τη γενική κατάπληξη με την ταχύτητα της κίνησής του. Τώρα, η Digital Integration αποφάσισε ότι ήρθε ο καιρός για το διάδοχο του A.T.F., στον οποίο ήδη δόθηκε ο εξαιρετικά... πρωτότυπος τίτλος A.T.F. II. Οπως και στο A.T.F., έτσι και στο A.T.F. II κάθεστε στο πηδάλιο ενός υπερσύγχρονου πολεμικού αεροσκάφους (το οποίο έχει το όνομα Advanced Tactical Fighter, απ' όπου βγαίνει και ο τίτλος), και σκοπός σας είναι να διαλύσετε τις εχθρικές εγκαταστάσεις. Για να στεφθεί η αποστολή σας από επιτυχία, θα πρέπει να την προγραμματίσετε σωστά και να την εκτελέσετε με ακρίβεια. Ετσι υπάρχει τόσο το strategy section του παιχνιδιού, όσο και το arcade section. Στο strategy section θα καθορίσετε πολλές παραμέτρους, όπως το ποιες εχθρικές βάσεις θα χτυπηθούν και με ποια σειρά θα γίνει αυτό, μέχρι και το ποιος θα είναι ο πιλότος του αεροσκάφους. Στο arcade τμήμα θα έλθετε αντιμέτωποι με ολόκληρο τον εχθρικό στρατό - αρχίζοντας από εχθρικά αεροσκάφη, και συνεχίζοντας με πυροβολικό, πλοία, τανκς, ακόμη και υποβρύχια.

Οι προδιαγραφές του παιχνιδιού φαίνονται πολύ καλές, και η Digital Integration φιλοδοξεί ότι το παιχνίδι αυτό θα φτάσει ή και θα ξεπεράσει τη δημοτικότητα του F-29 Retaliator, ο χρόνος όμως θα δείξει αν η αισιοδοξία της είναι βάσιμη.

Το A.T.F. II Θα κυκλοφορήσει για τους 16-bit υπολογιστές (ST, Amiga, PC) κάπου στα μέσα Σεπτεμβρίου.

Είστε οπαδός της AMIGA?
Σας ενδιαφέρουν οι **άπειρες εφαρμογές** της;
Απαιτείτε μια πιο **σοβαρή αξιοποίηση** των δυνατοτήτων της;

τότε στην **A line**
θα βρείτε όλες τις απαντήσεις
για όλες τις απαιτήσεις.

A line computers
amiga 500, amiga 2000, monitors
περιφερειακά
κάρτες, επεκτάσεις μνήμης, σκληροί δίσκοι.
tv modulators, external - internal disk drives,
drives 40/00, XT-AT cards,
scart καλώδια,
εκτυπωτές...
αναλώσιμα
δισκετοθήκες, καλύμματα, δισκέτες, βιβλία,
mousepats, original games, utilities...

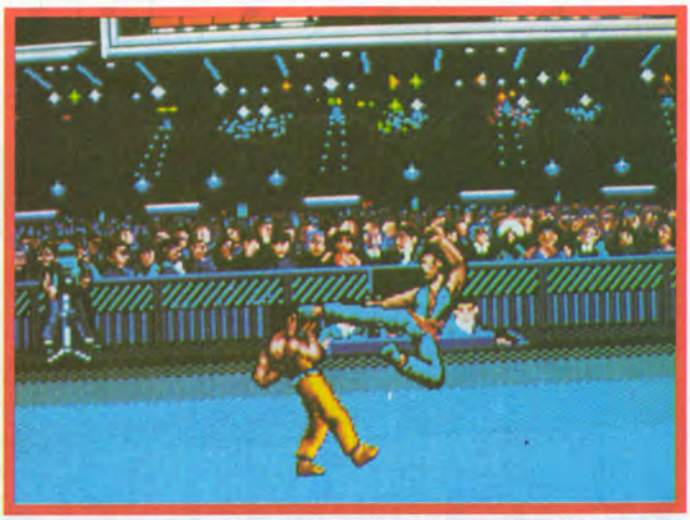
και ΟΤΙ ΑΦΟΡΑ ΤΗΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ
GENLOCKS, DIGI VIEW, REAL TIME DIGITIZERS,
SOUND SAMPLERS,
MIDI INTERFACES, GRAPHIC TABLETS...

A line μηχανογραφικές λύσεις
personal computers, XT- AT
επωνύμων εταιρειών
εμπορικά πακέτα, πρ/ματα
ταμειακής μηχανής, fax...

A line

ΒΑΣ. ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ 26
ΘΕΣ/ ΝΙΚΗ 546 24
ΤΗΛ: 22 95 95

ORIENTAL GAMES



Ενας από τους λόγους που πολλοί άνθρωποι αποφεύγουν να ασχοληθούν με τις πολεμικές τέχνες, είναι ότι αυτές εγκυμονούν κιδνύνους για τη σωματική τους ακεραιότητα. Ευτυχώς στις computer versions των παιχνιδιών αυτών δεν παρουσιάζεται το ίδιο πρόβλημα (αλλιώς το επάγγελμα του reviewer θα κατατασσόταν στα επικίνδυνα και ανθυγιεινά), κι έτσι δεν έχετε κανένα λόγο να μην ασχολείστε μαζί τους, εκτός ίσως από την κακή ποιότητα κάποιου συγκεκριμένου παιχνιδιού.

Στο "Oriental games" της Microstyle όμως, δεν έχουμε πρόβλημα ποιότητας. Το παιχνίδι συμπεριλαμβάνει τρία ή τέσσερα αγωνίσματα, ανάλογα με τη version (το περίεργο είναι ότι τέσσερα αγωνίσματα έχουν οι εκδόσεις για Amstrad και Spectrum, ενώ τρία οι εκδόσεις για ST και Amiga).

Το πρώτο αγώνισμα είναι το "Kung-Fu", το οποίο είναι η κλασική σώμα με σώμα μάχη που ξέρουμε από την εποχή του Exploding Fist. Κατόπιν έρχεται το "Kyo-Kus-Hin-Kai", στο οποίο έχετε στη διάθεσή σας πολύ περισσότερες κινήσεις (μερικές από τις οποίες είναι... πονηρές). Το τρίτο αγώνισμα (και τελευταίο για τον ST και την Amiga) είναι το "Kendo", όπου οι αντίπαλοι χτυπούν ο ένας τον άλλο με μεγάλα κοντάρια. Το τελευταίο αγώνισμα είναι το γνωστό σε όλους "Sumo", στο οποίο ευτραφείς Ιάπωνες προσπαθούν να πετάξουν τον αντίπαλό τους έξω από το ρινγκ.

Στο παιχνίδι υπάρχει και το tournament option, όπου μπορείτε να αντιμετωπίσετε μια σειρά από αντιπάλους, οι οποίοι θα ελέγχονται είτε από τον υπολογιστή είτε από κάποιον φίλο σας.

Νέα του Software

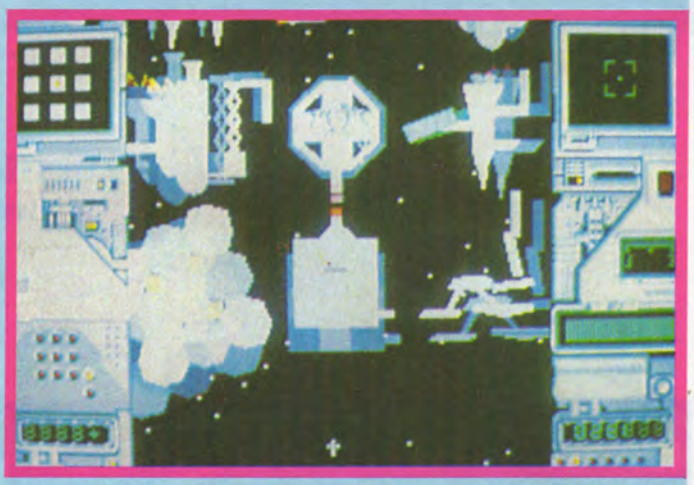
● Είναι μάλλον απίθανο να υπάρχει κάτοχος Atari ST που να σέβεται τον εαυτό του, και να μην έχει ασχοληθεί έστω και για λίγο με το STOS ή τουλάχιστον να ξέρει περί τίνος πρόκειται (για τους μη κατέχοντες Atari ST, το STOS είναι ένα εργαλείο με το οποίο μπορεί κανείς να φτιάξει παιχνίδια στον ST, χωρίς να ασχολείται με προβλήματα του τύπου "σε ποια κατεύθυνση είναι αποθηκευμένο το δεύτερο byte του τρίτου stage of animation του όγδοου sprite"). Φυσικά, το νέο δεν είναι η ύπαρξη του εν λόγω πακέτου. Το νέο είναι ότι το πακέτο αυτό θα κυκλοφορήσει και για την Amiga υπό το όνομα AMOS, και θα καλύπτει όλες τις εκδόσεις της Amiga. Στο AMOS θα μπορείτε να κατασκευάζετε arcade ή adventure παιχνίδια, να κάνετε demos, ακόμη και να φτιάχνετε και εφαρμογές, όπως βάσεις γραφικών δεδομένων ή τίτλους video. Το πακέτο θα κάνει χρήση όλων των hardware δυνατοτήτων της Amiga, θα διαθέτει scrolling sprites κ.λπ., και θα συνοδεύεται από ένα manual 300 σελίδων και από 80 παραδείγματα σε δισκέτα. Και η τιμή του; 50 λίρες Αγγλίας ή 13.500 δραχμές περίπου. Δεν ξέρουμε ημερομηνία κυκλοφορίας, αλλά η υπόσχεση ότι θα είναι 10 φορές καλύτερο από το STOS μας κάνει να ανυπομονούμε... Περνάμε τώρα στην Electronic Arts, που δεν φαίνεται να θέλει να ξεκουραστεί μετά τις δύο μεγάλες επιτυχίες της, το X-Out και το Turrican. Ετσι, από την εταιρία αυτή περιμένουμε τώρα το "Magic Fly", ένα arcade-adventure που θα διαδραματίζεται στο διάστημα, το "Apprentice" όπου ένας νεαρός μάγος, 400 μόλις χρόνων, θέλει να αποδείξει ότι ξέρει τα ξόρκια απ' έξω κι ανακατωτά, κι έτσι να μπει στο κλαμπ των μεγάλων μάγων, και τέλος το "Ra", όπου ο Αιγύπτιος θεός σας έχει μεταμορφώσει σε σκαραβαίο, κι εσείς προσπαθείτε να ξεφύγετε από την κατάρα αυτή. Από τις πληροφορίες που έχουμε, το gameplay του τελευταίου παιχνιδιού θα μοιάζει με αυτό του "Puzzing", που έχουμε δει στα coin-ops, ενώ θα περιλαμβάνει και αρκετά arcade subgames.

● Μεγάλη δραστηριότητα παρουσιάζει και η Hewson αυτή την εποχή. Από στιγμή σε στιγμή πρέπει να έχουμε (επιτέλους) το Nebulus II, όπου υπάρχουν 16 πύργοι που πρέπει να σκαρφαλώσετε, το "Paradroid '90" όπου προσπαθείτε να απαλλάξετε έναν αριθμό σκαφών από το απρόσκλητο εξωγήινο πλήρωμά τους, το "Future Basketball" για το οποίο γράψαμε τον προηγούμενο μήνα και, τέλος, το "Scavenger", όπου θα ταξιδεύετε μέσα στο χρόνο σε αναζήτηση αντικειμένων που θα σας βοηθήσουν στην περιπέτειά σας. Ολ' αυτά, εκτός από το "Nebulus II", θα κυκλοφορήσουν στα μέσα Αυγούστου.

● Η Ocean ζήλεψε τη δόξα της Realtime, και αποφάσισε να φτιάξει το Battle Command, απάντηση ίσως στο Carrier Command. Το Battle Command είναι ένα tank simulator, σαν το Conqueror και το Heavy Metal, που θα προγραμματίσει η Realtime για την Ocean. Από την Ocean επίσης θα έχουμε σύντομα και τα "Shadow Warriors" και "Midnight Resistance", για τα οποία σας έχουμε ήδη ενημερώσει. Και μια και μιλάμε για simulators, περιμένουμε δύο ακόμη. Το ένα ονομάζεται "Thunderstrike" από τη Millennium και κυκλοφορεί ήδη για PCs, ενώ θα κυκλοφορήσει και για Atari ST και Amiga, και το δεύτερο είναι το F-19 της Microprose, και πρόκειται να κυκλοφορήσει στα ίδια ακριβώς formats. Απ' ό,τι έχουμε δει μέχρι τώρα, και τα δύο simulators είναι πολύ καλά, αλλά να δούμε αν μπορούν να συναγωνιστούν το F29-Retaliator.

● Κλείνουμε με μια περίεργη είδηση: Αν νομίζετε ότι τα computer games δεν εξασκούν το σώμα σας, κάνετε λάθος, κι αυτό το αποδεικνύει το "Eat-a-bug", στο οποίο πρέπει να εξοντώνετε έντομα με... τα χέρια σας, κυνηγώντας τα μέσα σε κάτι σαν ντουλάπι. Το σύστημα βασίζεται σε μια Amiga 500, δύο κάμερες και μια οθόνη, και απ' ό,τι φαίνεται, είναι πολύ αστείο. Ελπίζουμε να το δούμε σύντομα στη χώρα μας.

ROTOX



Σίγουρα έχετε εμπλακεί σε μάχες για να σώσετε την ανθρωπότητα, ή για να εκδικηθείτε κάποιες πράξεις αντιπάλων σας ή για να σταματήσετε καταστροφικά σχέδια πριν πραγματοποιηθούν κ.λπ. Σίγουρα όμως δεν έχετε πολεμήσει ποτέ, προκειμένου κάποιοι να διαπιστώσουν πόσο καλός είστε στις αποστολές αυτού του είδους, πιθανότατα για να σας αναθέσουν κάποιες ανάλογες αποστολές στο μέλλον. Αυτή την, αν μη τι άλλο, περίεργη αποστολή αναλαμβάνετε στο Rotox. Αρχικά είσαστε ένας συνηθισμένος διαστημικός μαχητής, αλλά μετά από ένα ατύχημα που σας έκανε κομματάκια, ένας επιστήμονας ανέλαβε να σας ξανασυνθέσει, προσθέτοντάς σας και μερικά μηχανικά τμήματα, όπως περίπου στο Robocop. Στο κατασκεύασμα αυτό δόθηκε το όνομα Remote Offworld Xenoprobe, Mark 1 ή για συντομία Rotox 1. Για να αποδείξει την αξία του ο Rotox, θα πρέπει να περάσει μέσα από δέκα πίστες, κάθε μία από τις οποίες χωρίζεται σε εννέα τομείς. Η απεικόνιση που χρησιμοποιείται για το παιχνίδι είναι αρκετά πρωτότυπη - όσο και περίεργη: Βλέπετε την πίστα από πάνω, κι αυτή περιστρέφεται, πλησιάζει ή απομακρύνεται καθώς εσείς κινείστε. Ο πιο στενός της συγγενής είναι η απεικόνιση του coin-op "Assault". Τα γραφικά και τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα, ενώ το scrolling και το animation αρκετά ομαλό. Ο ήχος είναι πολύ καλός, και το gameplay πρωτότυπο και εθιστικό. Ενα arcade game διαφορετικό από τα συνηθισμένα.

The Best Games

AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM COMMODORE DISK/CASSETTE, AMIGA ATARI ST, IBM 5,25" & 3,5"

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΓΙΑ AMSTRAD 6128

AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM COMMODORE DISK/CASSETTE, AMIGA ATARI ST, IBM 5,25" & 3,5"

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ ΟΛΑ ΤΑ ADVENTURES ΤΗΣ SIERRA

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ GREEK Software
ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 6443.759,6448.505, FAX: (01) 6442412

ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

COMBO RACER

Μέσα στη μακροχρόνια ιστορία σας ως οδηγού διαφόρων οχημάτων σε αγώνες, σίγουρα θα έχετε οδηγήσει όλων των ειδών τα αγωνιστικά και μη τροχοφόρα: Από αυτοκίνητα της Formula 1 και μοτοσικλέτες των 500 cc, μέχρι συνηθισμένα αυτοκίνητα, από αυτά που βλέπουμε στους δρόμους, τζιπ 4x4 και φορτηγά.

Ολων των ειδών τα τροχοφόρα; Σίγουρα όχι. Υπάρχει τουλάχιστον ένα είδος τροχοφόρου που δεν έχετε οδηγήσει (το "τουλάχιστον" μπαίνει γιατί δεν ξέρουμε τι πρόκειται να δούμε αύριο): Τα sidecars. Για όσους δεν γνωρίζουν τι είναι τα sidecars, πρόκειται για μοτοσικλέτες με τρεις τροχούς, ποιι στα πλάγια διαθέτουν θέση για συνοδηγό.

Sidecars λοιπόν θα οδηγήσετε στο Combo Racer της Gremlin Graphics. Μπορείτε να αγωνιστείτε σε μια από τις πίστες που διαθέτει το παιχνίδι, ή να φτιάξετε τις δικές σας πίστες με τον πολύ καλό track editor που διαθέτει το παιχνίδι.

Το παιχνίδι παίζεται από έναν ή δύο παίκτες. Αν παίζετε σε one player mode, τότε οδηγείτε τη μοτοσικλέτα σας κανονικά, όπως περίπου στα κλασικά motorcycle racing games, και ο υπολογιστής ελέγχει το συνεπιβάτη σας. Αν παίζουν δύο παίκτες, τότε ο ένας οδηγεί τη μοτοσικλέτα, και ο άλλος φροντίζει να κάνει ο συνεπιβάτης τις σωστές κινήσεις - αν αποτύχει, το sidecar χάνει ταχύτητα ή και φεύγει από το δρόμο. Μπορείτε, τέλος, να συμμετάσχετε σε μια απλή κούρσα ή να λάβετε μέρος σε πρωτάθλημα.

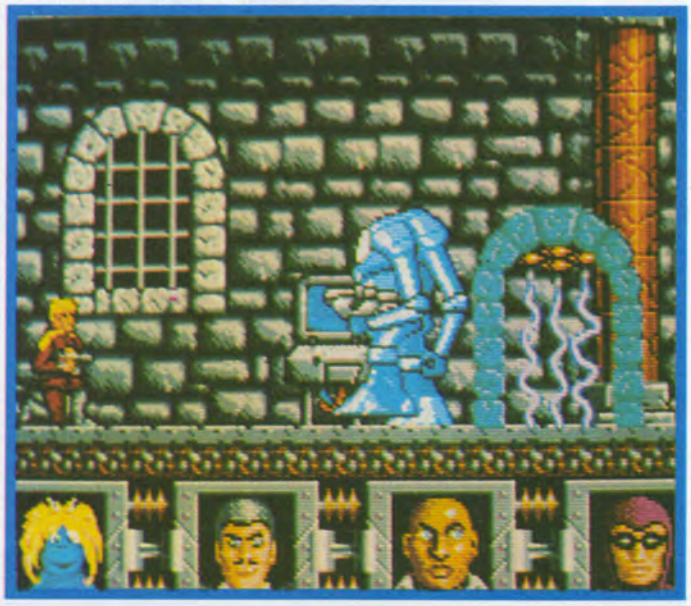
Από άποψη γραφικών το παιχνίδι τα καταφέρνει αρκετά καλά, και η κίνηση είναι γρήγορη. Ο ήχος είναι σε πολύ καλά επίπεδα, και το ίδιο ισχύει και για το gameplay, ενώ ο track editor σας βοηθάει να μη βαρεθείτε το παιχνίδι γρήγορα.

DEFENDERS OF THE EARTH

Φυσικά θα γνωρίζετε τον Flash Gordon και τους αγώνες που έχει κάνει ενάντια στον απαίσιο αυτοκράτορα Ming the Mercyless. Αυτό που ίσως δεν ξέρετε είναι ότι ο Flash έχει συγκροτήσει ολόκληρη ομάδα από γενναίους ανθρώπους, η οποία ονομάζεται "Defenders of the Earth", και ότι ο Ming έχει μεταφέρει το πεδίο μάχης στη γη, καθώς και ότι έχει απαγάγει αρκετά μέλη της ομάδας του Flash.

Τη συνέχεια μπορείτε λίγο-πολύ να τη φανταστείτε: Ο Flash θα ξεκινήσει για να ελευθερώσει τους συντρόφους του και να δώσει ένα καλό μάθημα στον απαίσιο Ming, ο οποίος είναι κρυμμένος στο βάθος τριών επιπέδων που φυλάσσονται από στρατιώτες, κλειδωμένες πόρτες, χάσματα κ.λπ. Τους στρατιώτες ο Flash θα πρέπει να τους αντιμετωπίσει μόνος του, χρησιμοποιώντας το όπλο του που εκτοξεύει ακτίνες laser, για τα άλλα εμπόδια όμως θα χρειαστεί τη συνδρομή των άλλων μελών της ομάδας "Defenders of the Earth". Πιο συγκεκριμένα, όταν βρεθεί μπροστά σε κλειδωμένη πόρτα, θα πρέπει να καλέσει τους... ειδικούς στις διαρρήξεις, όταν βρεθεί μπροστά σε χάσμα, αυτούς που είναι ειδικοί στην κατασκευή γεφυριών κ.λπ. Στο τέλος κάθε level θα σας περιμένει ο κλασικός μεγάλος κακός, ο οποίος πρέπει να εξοντωθεί πριν περάσετε στην επόμενη πίστα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, και το animation ομαλό. Ο ήχος είναι σχετικά καλός, αλλά το gameplay είναι μονότονο και το έχουμε ξαναδεί αρκετές φορές.



DPL COMPUTER SHOP S.A

AMSTRAD COMMODORE SPECTRUM CITIZEN STAR ATARI

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME

	ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ.	και	δόσεις	από
ATARI 520 STE με μονοχ. οθόνη		8		12.500
ATARI 520 STE (χωρίς οθόνη)		8		9.300
ATARI 1040 STE με μονοχ. οθόνη		8		15.000
ATARI 1040 STE (χωρίς οθόνη)		8		11.800
AMSTRAD CPC-6128 μονοχ. οθόνη		6		10.000
AMSTRAD CPC-6128 εγχ. οθόνη		7		11.500
AMSTRAD CPC-464 μονοχ. οθόνη		5		7.000
COMMODORE 64+ κασετόφωνο		4		7.500
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ 1084P		8		19.500

PC

SAMSUNG SPC 3000V 2DD		10		15.000
SAMSUNG XT 3000V 1F + 1HD 20MB		10		18.900
AMSTRAD PC 1640 2DD EGA		10		19.600
AMSTRAD PC 1640 2DD MD		9		16.500
AMSTRAD PC 1512 2DD MONOX.		8		15.100
AMSTRAD PC 1512 2DD ΕΓΧΡ.		8		18.100
ATARI PC - 3/30 1FD + HD 30MB		10		16.000
HYUNDAI 640K (HER,CGA) 2DD		9		13.000
HYUNDAI 640K (HER,CGA) 1FD		8		12.800
EURO PC με μονοχ. οθόνη		8		11.600
EURO PC με εγχρ. οθόνη		8		15.800
EURO XT 1FD + HD 20MB MON. ΟΘΟΝΗ 12"		9		17.000
ΙΚΑΡΟΣ 640K 1DD MONOX. ΟΘΟΝΗ 14"		8		12.900
ΙΚΑΡΟΣ 640K 2DD MONOX. ΟΘΟΝΗ 14"		9		13.600
CORDATA CS 45 1FD MON. ΟΘΟΝΗ 12"		8		11.700

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10 II		6		7.000
STAR LC-10 COLOR		6		8.800
STAR LC 2410		7		9.300
SWIFT 24 CITIZEN		7		11.100
CITIZEN MSP 45		8		11.000
AMSTRAD DMP 4000		6		9.000
HYUNDAI HDP 910		4		7.700
SWIFT 9 CITIZEN		5		10.000

DISK DRIVES

ATARI SF 314		3		9.300
FDD 5,1/4 (COMQUEST)		2		8.500

ΟΘΟΝΕΣ

COMMODORE 1084 P ΕΓΧΡΩΜΗ		5		10.600
ATARI SM 124 MONOXP.		3		8.000

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

KALOK 20MB + CONRTOLLER		5		8.400
SEAGATE ST-238R 30MB+CONTR.		5		10.200

AIRCONDITION

DAIKIN		10		17.000

TV TUNER AMSTRAD MP3 για AMSTRAD 6128

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

- JOYSTICK - ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
- ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.

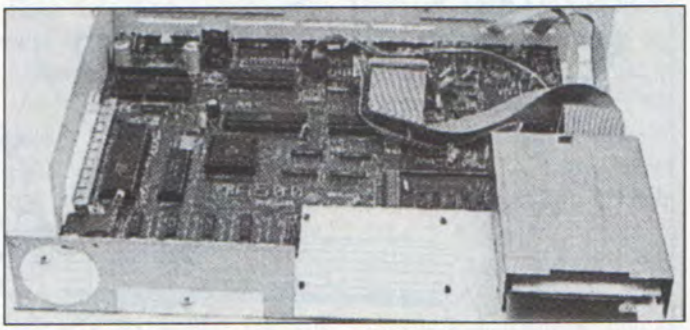
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ - ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ - DINERS CLUB - ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ & ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44 ΟΜΟΝΟΙΑ ΤΗΛ.: 5240.986

Amiga 1500 με ένα κατσαβίδι

Η Amiga 2000 είναι σίγουρα μια ονειρεμένη μηχανή, αλλά ό,τι συνήθως ονειρευόμαστε, δεν μπορούμε να το έχουμε στην πραγματικότητα. Οι ουσιαστικές διαφορές της A500 με την A2000 δεν είναι και τόσο μεγάλες, εκτός από τη μεγαλύτερη δυνατότητα για επεκτάσεις, και το πιο "επαγγελματικό" παρουσιαστικό της. Αντίθετα, η A500 δεν σχεδιάστηκε για επεκτάσεις στο βαθμό που μπορεί να γίνει αυτό με την 2000, εκτός από την αύξηση της RAM και τη μόναδική θύρα για επέκταση. Ομως, η αγορά ακούει όλα τα παράπονα των χρηστών του κόσμου, και η Checkmate είχε μια "σούπερ-ιδέα": Την Amiga 1500! Ουσιαστικά πρόκειται για ένα γερό και πολύ καλαίσθητο μεταλλικό κουτί και ένα ξεχωριστό πληκτρολόγιο, τα οποία αναλαμβάνουν να μεταμορφώσουν το μηχάνημά σας σε κάτι πολύ πιο όμορφό και επεκτάσιμο κι από την A2000. Το βασικό κιτ αποτελείται από δυο μεταλλικές "πλάκες" που δέχονται την πλακέτα της A500 και το πληκτρολόγιο. Το μεταλλικό κουτί είναι, εκτός από καλοσχεδιασμένο, τρομερά γερό, αν κρίνουμε από μια φωτογραφία που κυκλοφόρησε και δείχνει κάποιον να κάθεται επάνω στην πάνω όψη του κουτιού! Αλλά και το πληκτρολόγιο είναι από μέταλλο. Τα πλεονεκτήματα της A1500 γίνονται αμέσως φανερά, μετά τη συναρμολόγηση. Κατ' αρχάς, το drive μεταφέρεται από την "ανόητη" (κατά τη γνώμη μου τουλάχιστον) δεξιά θέση, στην εμπρός όψη της κύριας μονάδας, όπου μπορείτε να το δείτε (και όπου όλα τα drives πρέπει πάντα να βρίσκονται, πάλι κατά την προσωπική μου άποψη), και να μην ψάχνετε στα τυφλά να βρείτε τη σχισμή για να "χώσετε" τη δισκέτα. Επίσης, τα games - mouse ports έχουν μεταφερθεί σε πολύ καλύτερη θέση, ενώ υπάρχει άφθονος χώρος για ένα δεύτερο drive ή σκληρό δίσκο, για εσωτερική τοποθέτηση. Για τις θύρες επέκτασης έχουμε να πούμε ότι υπάρχει μια θύρα επέκτασης, που μπορεί να παίξει το ρόλο είτε θύρας τύπου A2000, 100 ακίδων, είτε θύρας τύπου A500, 86 ακίδων, είτε ακόμη θύρας επέκτασης για πρόσθετο επεξεργαστή, της A2000. Αν και δεν είναι στη standard configuration, μπορεί να τοποθετηθεί ενα video slot από την Checkmate, δίνοντάς σας την δυνατότητα να τοποθετήσετε το Flicker Fixer ή την κάρτα Video Toaster, που αναμένεται σύντομα, για επεξεργασία εικόνας. Η όλη κατασκευή κοστίζει 230 λίρες για το κουτί, ή 300 λίρες για το κουτί και έτοιμο ένα εσωτερικό MIDI interface, ή 450 λίρες για μερικές θύρες επέκτασης ακόμη, κάτι που σημαίνει τα εξής: Εάν θέλετε να "ομορφήνετε" μόνο την A500 σας, δεν αξίζει τον κόπο να επενδύσετε τόσα χρήματα, μια και η τιμή δεν είναι μικρή. Αντίθετα όμως, αν είστε απαιτητικός Amiga user, αν έχετε ανάγκη από επεκτάσεις, και σκέφτεστε σοβαρά να αποκτήσετε μια A2000, τότε το κιτ αυτό θα σας έρθει πολύ πιο φτηνά, απ' ό,τι να πουλήσετε την A500 σας και να αγοράσετε μια καινούργια A2000. Σκεφτείτε το, και αν συμφωνείτε, τότε... Checkmate Digital, τηλ. 01 923 0658.



Συμβατότητα και στα πληκτρολόγια

Οπως και να το κάνουμε, το πληκτρολόγιο του ST δεν είναι από τα καλύτερα που υπάρχουν (αν και το πληκτρολόγιο του Mega ST θα έλεγα ότι είναι κάπως καλύτερο στην αίσθηση). Ομως δεν είναι μόνο η αίσθηση που μπορεί να σας κάνει να θέλετε να αλλάξετε πληκτρολόγιο. Είναι και το PC emulation. Το ST keyboard είναι μεν συμβατό με το αντίστοιχο των PCs από άποψη θέσης των πλήκτρων, αλλά, αντίθετα με την Amiga, δεν έχει σημειωμένες τις "έξτρα" λειτουργίες ορισμένων πλήκτρων, π.χ. στο αριθμητικό πληκτρολόγιο. Για όλους αυτούς και για άλλους ίσως λόγους, θα θέλατε να δοκιμάσετε πώς θα ήταν εάν μπορούσατε να συνδέσετε ένα διαφορετικό πληκτρολόγιο στον ST σας. Αυτό ακριβώς μπορείτε πια να κάνετε. Ενα IBM πληκτρολόγιο μπορεί να συνδεθεί με ένα οποιοδήποτε Atari, μέσω της θύρας του Midi, με την βοήθεια ενός ειδικού interface. Κοστίζει 60 δολάρια και συνοδεύεται από ένα μικρό accessory. Κατασκευαστής του είναι η Diverse Data Products.

Η φορητή Sega ποζάρει!

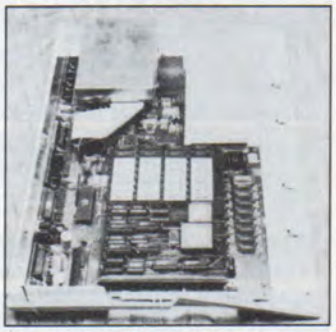
Αυτή, φίλες και φίλοι, είναι η φωτογραφία της φορητής Sega, που τον τελευταίο καιρό έχει απασχολήσει κόσμο και δημοσιογράφους.Το όνομα "Microdrive" που είχε χρησιμοποιηθεί μέχρι τώρα, φαίνεται ότι δεν θα υιοθετηθεί τελικά, μια και όπως βλέπουμε από τη φωτογραφία, το όνομα που θα προτιμηθεί θα είναι τελικά το Game Gear. Οι διαστάσεις του είναι όλες κι όλες 103x210x38 χιλιοστά, έχει τον Z80 για επεξεργαστή στα 3,58 MHz, και όσον αφορά την οθόνη, το μέγεθός της είναι 3,5 ίντσες και θα είναι πιθανότατα έγχρωμη. Αυτά προς το παρόν, και μόλις η κονσολίτσα "σκάσει μύτη" στις αγορές, το Pixel και οι ειδικευμένοι πράκτορές του θα είναι εκεί για τεστ. Αναμείνατε!

Μια Ferrari στο σασί ενός Volkswagen

Σίγουρα πράγματα: Αν είστε φανατικός Amiga user και διαβάσατε το πρόσφατο άρθρο μου για την A3000, θα πρέπει να νιώσατε ένα σφίξιμο. Τρομερός ο 68030, 32-bit αρχιτεκτονική, όλα αυτά ανεβάζουν το computing σε άλλες σφαίρες. Λοιπόν, πριν σας πιάσει το σύνδρομο του "πουλάω computer - αγοράζω computer", έχω μια είδηση που θα σας παρηγορήσει. Μπορεί να μην έχετε την A3000, τι θα λέγατε όμως για μια A500 με τον 68020 και πολλά ακόμη "έξτρα";

Η όλη κατασκευή δεν είναι καθόλου δύσκολο να γίνει. Απλά αγοράζετε την κάρτα της 20-CARD της Solid State, ανοίγετε την Amiga, ξεκολλάτε τον 68000 από τη βάση του και τοποθετείτε την κάρτα. Αυτά. Ούτε κολλήσεις, ούτε προβλήματα, ούτε ζημιές, ούτε τίποτε. Ξεκουμπώνετε και κουμπώνετε τα νέα τσιπάκια. Η νέα πλακέτα είναι πολύ μεγάλη, περίπου η μισή από την κεντρική πλακέτα της Amiga, και διαθέτει τον 68020, 1 MB "γρήγορης" μνήμης για εργασία στα 32 bits ή, σε μια πιο "πολυτελή" έκδοσή της, τον 68020, και τον 68881 (ή 68882).

Τι κερδίζετε τώρα απ'όλα αυτά: Κατ' αρχάς θα πρέπει να ξέρετε ότι ο 68020 είναι καθαρά 32-bit, πράγμα που σημαίνει πολλά από μόνο του. Η μνήμη που τον συνοδεύει είναι πολύ γρήγορη, και αυτό δεν είναι μόνο στα χαρτιά - φαίνεται και στην πράξη. Αφήστε δεν το μαθηματικό συνεπεξεργαστή, ο οποίος σε προγράμματα όπως τα Sculpt και το Turbo Silver δείχνει τι αξίζει. Βέβαια, μια και η Amiga σας είναι ουσιατικά "χτισμένη" σε αρχιτεκτονική 16-bit, δεν θα χρησιμοποιείται πλήρως η ισχύς του 68020. Ομως κάτι τέτοιο το πρόβλεψαν οι τεχνικοί της Solid State, και ετοίμασαν κάτι πραγματικά ευφυές: Την τεχνική ROM-shadowing. Με την τεχνική αυτή, το Kickstart αντιγράφεται σε μια περιοχή της νέας 32μπιτης RAM και η πλακέτα αναλαμβάνει να "μεταφέρει" στις νέες διευθύνσεις όλες τις κλήσεις του λειτουργικού και τα vectors, έτσι ώστε κανένα πρόγραμμα να μην καταλάβει τίποτε από τη μεταφορά, και όλα να λειτουργούν κανονικά. Με τον τρόπο αυτό, θεωρητικά όλα ανεξαιρέτως τα προγράμματα μπορούν να τρέχουν, και φυσικά πολύ πιο γρήγορα. Πόσο γρήγορα όμως; Ηδη η προσθήκη του 68020 αυξάνει σημαντικά την ταχύτητα, κι αν βάλετε και συνεπεξεργαστή, τότε η Amiga σας γίνεται "υπερηχητική": Το διαγνωστικό utility SysInfo2 δίνει ταχύτητες 5,5 φορές μεγαλύτερες της κανονικής, και 18 φορές εκείνες ενός IBM XT! Σίγουρα θα συμφωνείτε ότι είναι καταπληκτικές επιδόσεις, και οι φίλοι των ray-tracing προγραμμάτων δεν θα πιστεύουν στα μάτια τους. Το μόνο που ίσως λείπει από το κιτ είναι ένα option για να γυρνάμε πίσω σε 68000 mode, ειδικά όταν μερικά παιχνίδια δείξουν να μη συμπαθούν και πολύ την κάρτα. Ομως κατά τα άλλα, είναι ίσως από τις λίγες φορές που συνιστούμε με τόση θέρμη κάτι: Η 20-CARD παίρνει 10 με τόνο, και είναι hit για όλους τους Commodoράδες. Να την έχετε σίγουρα στα υπόψη, παρ' όλες τις 349 λίρες. Κι αν θέλετε να πάρετε τηλέφωνο τη Solid State, τότε πάρτε το 0933 650677.



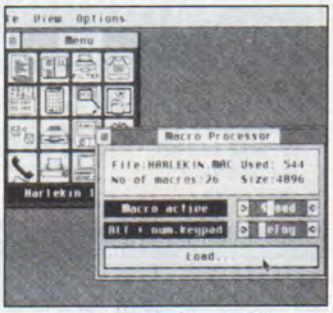
Το απόλυτο accessory

Το τελευταίο δημιούργημα της Hisoft είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα, ίσως το καλύτερο accessory που μπορείτε να έχετε φορτωμένο στον ST σας. Προϊόν με μεγάλη έμπνευση, το Harlekin είναι ένα εντυπωσιακό "κουτί" με εργαλεία, κόλπα και utilities που συνήθως χρειάζονται αρκετά accessories για να βρίσκονται στη μνήμη του υπολογιστή σας. Κατασκευάστηκε από Δανούς προγραμματιστές, και ακούστε τι περιέχει:

- Εναν απλό επεξεργαστή κειμένου, για τον οποίο βέβαια δεν μπορώ ακόμη να σας πω εάν παίρνει ελληνικά.
- Ενα terminal emulator, για επικοινωνίες.
- Ενα disk utility, με όλες τις γνωστές λειτουργίες, στις οποίες περιλαμβάνονται και αυτές του GEM.
- Ενα memory monitor, για να βλέπετε ανά πάσα στιγμή τα περιεχόμενα της μνήμης και να ξετρυπώσετε κανένα καταχθόνιο virus.
- Ρολόι και "κομπιουτεράκι" για τους λογαριασμούς σας.
- RAM disk. Δεν χρειάζεται να σας πούμε πόσο απαραίτητη είναι.
- Macro processor. Αντιστοιχεί δηλαδή διάφορες λειτουργίες και εντολές σε συνδυασμούς πλήκτρων, τους οποίους έτσι μπορείτε να ενεργοποιήσετε με μια κίνηση.
- Υπάρχει όλο το ASCII table αριθμημένο. Ειδικά για τους Ελληνες users είναι ίσως πολύ χρήσιμο, μια και μπορεί κανείς να δει ποιο σετ χαρακτήρων υπάρχει στη μνήμη.

Στην καρδιά του Harlekin ωστόσο, βρίσκεται κάτι πιο πρωτότυπο: Ενα μικρό ηλεκτρονικό "σημειωματάριο" που σας βοηθά να φτιάξετε κάρτες και σημειώσεις με απεριόριστο μέγεθος. Κάθε κάρτα έχει το δικό της icon, και μπορεί να απεικονιστεί σε σειρά, ή όπως τα ημερολόγια. Η ίδια η Hisoft το χαρακτηρίζει σαν "ένα πλήρες σύστημα διαχείρισης πληροφοριών, το οποίο μπορεί να προσαρμοσθεί εύκολα στις ανάγκες και μεθόδους δουλειάς του κάθε χρήστη."

Το πολυτάλαντο αυτό accessory λειτουργεί στους 1040 ST (και άνω), και μέχρι αυτή τη στιγμή μόνο για μονόχρωμα monitors. Η έγχρωμη έκδοσή του όμως προβλέπεται ότι θα είναι σύντομα έτοιμη.



Βζζζζμπιιιιιγκ!!!

Θέλετε να απαντήσετε με τον τρόπο που πρέπει στους ενοχλητικούς; Θέλετε να δοκιμάσετε την αντοχή του νευρικού συστήματος της μαμάς ή της γιαγιάς σας; Πολύ απλό, απλούστατο. Δεν έχετε παρά να προμηθευτείτε το Sound FX της Mattel, τη νέα τρέλα στα μικρά ηλεκτρονικά gadgets. Φορέστε το στον καρπό σας σαν ρολόι, και κατόπιν βγείτε από το δωμάτιό σας. Περάστε δήθεν αμέριμνος μπροστά από τη μαμά στην κουζίνα, ρυθμίστε τη μέγιστη ένταση, και εντελώς ξαφνικά ενεργοποιήστε το, με την αγαπημένη σας σειρά ηλεκτρονικών ήχων. Το "τσιουαουάκ - μπιιιιιμπ - σμπαραβζόινγκ" που θα τρυπήσει τα αυτιά της, θα της μείνει σίγουρα αξέχαστο. Κι ύστερα λέτε γιατί φοβούνται οι γονείς σας τη νέα τεχνολογία...

«ΚΥΒΟΣ» COMPUTERS

ΛΕΩΦ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122 ΔΑΦΝΗ
ΤΗΛ. 9025433

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME COMPUTERS

AMIGA 500	45.000	και 8 ΔΟΣΕΙΣ	ΤΩΝ	13.500
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084	65.000	και 8 "		20.000
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 ΕΓΧΡΩΜΗ	27.000	και 6 "	"	10.000
AMSTRAD 6128 (ΠΡΑΣΙΝΗ ΟΘΟΝΗ)	29.000	και 6 "	"	10.000
AMSTRAD 6128 (ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ)	48.000	και 7 "	"	11.000
ATARI 520 STE	116.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
ATARI 1040 STE	152.000	ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
ATARI 520 STE ΕΓΧΡΩΜΟ	64.000	και 8 "	"	17.000
ATARI 1040 STE ΕΓΧΡΩΜΟ	70.000	και 8 "	"	20.000

PERSONAL COMPUTERS

IKAROS 640KB 1D 14IN. MONO	157.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
HYUNDAI 16TE 640KB MONO 12"	148.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
AMSTRAD 1512 1DD (ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ)	52.000	και 6 "	"	17.000
AMSTRAD 1640 1DD (HERCULES)	50.000	και 8 "	"	19.000
AMSTRAD 1640 1DD (EGA-ΕΓΧΡΩΜΟ)	85.000	και 8 "	"	24.400
AMSTRAD 2086 1DD 3,5IN VGA (MONO)	220.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
VEGAS VS20T ΟΘΟΝΗ BIM 12IN. 1D	144.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
COMMODORE PC III 1D 640KB ΜΟΝΟΧΡ.	198.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
PEACOCK 1D 640KB 14IN. MONO	65.000	και 7 "	"	20.000
EUROPC (SCHNEIDER) ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ 740KB	40.000	και 7 "	"	15.500
EUROPC (SCHNEIDER) ΕΓΧΡΩΜΟ (740KB)	200.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
PC200 ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ ΚΑΙ MOUSE	46.000	και 7 "	"	12.000
TULIP PC/2 1D HD 20MB ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ	135.000	και 8 "	"	25.000

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ P.C. ΜΕ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

A.T.

AMSTRAD 1286 1D 3,5IN. VGA, 1MB	100.000	και 8 ΔΟΣΕΙΣ	"	30.000
AMSTRAD 1386 1D 1MB, VGA, ΜΟΝΟΧΡ.	163.000	και 8 ΔΟΣΕΙΣ	"	50.000
SCHNEIDER 2286 1MB (MONOX.) EGA 4MB HD	365.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
IKAROS 2286 640KB HD 20MB (MONOX.)	327.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
IKAROS 80286 640KB 1D 14" MONO	234.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		
BLUE STAR 80286 640KB, HD, 20MB MONOX.	290.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ		

P.P.C. (ΦΟΡΗΤΟΙ)

MITSUBISHI 2286 1D HD 20 MB	700.00	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD P.P.C. 2086 512KB, 640KB	ΑΠΟ 165.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10	18000	και 6 ΔΟΣΕΙΣ	ΤΩΝ	7.000
AMSTRAD DMP 3250	10.000	και 6 "	"	7.000
AMSTRAD LQ 3500	88.000	ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ		
NEC 2200 (LQ)	108.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		
NEC P8 (LQ)	172.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ		

ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ STAR ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ

FAX

MITSUBISHI FAX	235.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER	240.000	ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
HIFI MX100 AMSTRAD	77.000	ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
SANYO SANFAX 200	300.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD FAX	265.000	ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ

AMIGA 500 127.000 ΔΡ.
AMIGA 500 - 1084 MONITOR ΑΠΟ 195.000 ΔΡ.
MODEM ΚΑΡΤΑ 18.400
MODEM ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ 27.500
AMIGA DRIVE 3,5IN. ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
AMIGA MEMORY 512KB ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
ATARI DRIVE 3.5IN ΑΠΟ 29.000 ΔΡ.
ATARI PC 3/2 2DD 640KB (EGA, MONO ΚΑΙ MOUSE) 163.000
SEIKOSHA SP 2.000 192CPS 53.000
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.

Ο Διαγωνισμός των Gamers

Η συμμετοχή των Pixeláδων αποδεικνύει ότι, μετά τους αγώνες του Mondiale, τα monitors άναβαν, και οι users έδιναν τη δική τους έκβαση στις αδικίες κατά του Καμερούν και του Βελγίου. Ετσι λοιπόν, η τυχερή δεκάδα που θα κερδίσει επάξια ένα joystick για να αντικαταστήσει εκείνο που πάλεψε ηρωϊκά, είναι οι εξής:

1) Τερματοφύλακας: Δανδουλάκης Μιχάλης, από το Βύρωνα, γνωστός και ως "Hyundai Super".

2) Δεξιός αμυντικός: Μπενέκης Βασίλης από την Ηλιούπολη, γνωστός στο καμπιονάτο σαν "Benecci Grecci".

3) Αριστερός αμυντικός: Ράμμος Θανάσης από το Μενίδι, παλιά δόξα του ποδοσφαίρου και νυν προπονητής.

4) Λίμπερο: Δημητρίου Ιωάννης (Δεληγιώργη 12, Αθήνα), για πολλούς "ο Ελληνας Μπεκενμπάουερ".

5) Μεσαία γραμμή: Αριστερά ο Σκουρλής Στέλιος από τον άνω Κορυδαλλό, ο οποίος απέκτησε την ελληνική υπηκοότητα πριν από λίγους μήνες, και τώρα πια συμμετέχει στο πρωτάθλημα σαν Ελληνας. Πραγματικό όνομα: Σκουρ-Λι (είναι Κορεάτης).

6) Δεξιά ο Καλογεράκος Γιάννης από το Πέραμα, επιτελικός παίκτης, αλλά με επιθετικές τάσεις.

7) Αριστερά ο Γιαννούτσος Σπύρος από τη Νίκαια, για πολλούς ο "Ελληνας Γκούλιτ" (όχι, δεν είναι μαύρος).

8) Και η επίθεση: Μανωλούτσος Μιχάλης από τη Χαλκιδική, με βολέ που φτάνει σε ταχύτητα τα 44 MHz ανά λεπτό.

9) Παναγιωτόπουλος Αντρέας από το Ζεφύρι, ο οποίος σουτάρει και με τα δυο πόδια,

10) και Τσέκες Γιάννης από τους Αγ. Θεοδώρους, ο γνωστός "Αγιος", μια και παίζει πάντα "καθαρό" ποδόσφαιρο.

Software που... ρουφάει!

Είναι έτοιμη μετά από πέντε χρόνια, και είναι η πρώτη ηλεκτρική σκούπα-ρομπότ. Μπορεί να ρουφήξει τη σκόνη, κινούμενη μόνη της, και χωρίς κανένα προηγούμενο προγραμματισμό. Το αξιοπρόσεχτο δημιούργημα της μικρής και άσημης κατά τα άλλα Cyberworks είναι ένα πολυσύνθετο δημιούργημα. Ούτε λίγο ούτε πολύ, η ηλεκτρική αυτή σκούπα έχει πολλές ομοιότητες με ένα σύγχρονο... υποβρύχιο, μια και χρησιμοποιεί εξελιγμένες τεχνικές "πλοήγησης" μέσα στο δωμάτιο, καθώς και σήματα σόναρ, με τα οποία σκουπίζει το πάτωμα ενός ολόκληρου δωματίου, χωρίς να χρειάζεται να το "μάθει" προηγουμένως, όπως γινόταν με παρόμοια μοντέλα μέχρι τώρα. Μπορεί άλλωστε να αποφύγει με ευκολία εμπόδια, όπως τραπέζια, καρέκλες, σκάλες και το... σκυλάκι του σπιτιού που την ακολουθεί παραξενεμένο από πίσω. Το μοντέλο βέβαια δεν προορίζεται αρχικά για το νοικοκυριό, μια και ακόμα είναι πολύ ακριβό, αλλά για εργοστασιακές εφαρμογές, όπου το περιβάλλον είναι εχθρικό για τον άνθρωπο. Σιγά-σιγά όμως η σκούπα-ρομπότ πρόκειται να έρθει και στα σπίτια, όπως και το ρομπότ-υπηρέτης που ετοιμάζει ή ίδια η εταιρία στα εργαστήριά της. Τα ρομπότ έρχονται!

Ο άρχοντας των αιθέρων

Το απόλυτο flight simulator

Microprose: Η εταιρία των ανικανοποίητων. Παρ' όλη τη μεγάλη επιτυχία του F-16 Combat Pilot, του Gunship και του Midwinter, κάτι δεν τους πήγαινε καλά. Τα παιχνίδια ήταν βέβαια εντάξει, αλλά αυτό που τους έφταιγε, ήταν οι μηχανές. Μηχανήματα σαν τον ST, τα PCs και την Amiga δεν είναι τόσο ισχυρά όταν πρέπει. Για ένα flight simulator πιο κοντά στην αλήθεια, έπρεπε να σχεδιαστεί εκ νέου ένα καινούργιο μηχάνημα. Ενα κομμάτι hardware που δεν θα είχε όμοιό του στα γραφικά, στον ήχο, αλλά κυρίως στην ταχύτητα, έτσι ώστε να δίνει στους gamers την πραγματική αίσθηση των υπερηχητικών επιδόσεων ενός F-16.

Ετσι, ο Wild Bill συνεργάστηκε τον τελευταίο καιρό με τον ένα εκ των ιδρυτών της Atari, τον Gene Lipkin. Μαζί με μια ακόμη μικρή ομάδα από "μανιακούς" του hardware, η Microprose ορκίστηκε να βγει από το εργαστήριο με το απόλυτο flight simulator στα χέρια της, το οποίο προόριζε κατ' αρχάς για την coin-op αγορά. Ολα αυτά το 1988... Δύο χρόνια αργότερα, το μηχάνημα είναι έτοιμο και λειτουργεί. Βρίσκεται στο κουτί του, με το μοχλό κίνησης και τρία πλήκτρα ελέγχου που ενεργοποιούν διάφορες λειτουργίες στα οπλικά συστήματα του σκάφους. Στα "κεντρικά" βρίσκεται ο 68000 και πολλά ακόμη πανίσχυρα custom chip τέρατα, για τα οποία οι υπεύθυνοι της εταιρίας φυσικά κρατούν το στόμα τους κλειστό. Το hardware αυτό είναι ειδικευμένο στις κινήσεις vector graphics, και μάλλον είναι το ταχύτερο στην κατηγορία αυτή των γραφικών. Το παιχνίδι που τα εφαρμόζει όλα αυτά είναι μια παραλλαγή του F-15 Combat Pilot, με 6 επιλογές για αντίστοιχα διαφορετικά σενάρια. Τα πρώτα 2 τα επιλέγει το παίκτης, αλλά τα υπόλοιπα 4 θα πρέπει να "κερδηθούν" με την αξία σας. Ξεκινάτε σε μια σχετικά εύκολη αποστολή, προσπαθώντας να αντινάξετε δύο γέφυρες. Το παιχνίδι παρουσιάζει 256 χρώματα στην οθόνη, πλησιάζοντας την ποιότητα της κάρτας VGA. Αλλά η βασική διαφορά είναι η ταχύτητα. Η απόκριση του joystick είναι αστραπιαία, και το αεροπλάνο ανταποκρίνεται με ιλιγγιώδη ταχύτητα. Εάν βυθιστείτε απότομα και φτάσετε κοντά στο έδαφος, μπορείτε να απολαύσετε τα γραφικά, τα οποία στη δεύτερη αποστολή είναι πετρελαιοπηγές στην έρημο του Περσικού Κόλπου. Στην αποστολή νούμερο τρία είστε σε νυχτερινή περίπολο, ενώ στην τέταρτη βρίσκεστε επάνω από τους ωκεανούς και στην πέμπτη αντιμέτωπος με ένα εχθρικό αεροπλάνο σε μια ανελέητη αερομαχία. Οσο για την έκτη και τελευταία αποστολή, οι υπεύθυνοι της Microprose δεν λένε τίποτε διαφωτιστικό και την αφήνουν να καλύπτεται από μυστήριο. Το σίγουρο είναι πάντως ότι αυτός που θα φτάσει μέχρι εκεί θα πρέπει να είναι έτοιμος για το χειρότερο. Για να σας δώσουμε πάντως μια ιδέα για το τι κάνει αυτό το μηχάνημα, σας λέμε ότι επιεξεργάζεται περίπου 60.000 πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο, τη στιγμή που ένα τυπικό flight simulator στα home δεν ξεπερνά τα 1.500 μόλις πολύγωνα. Και δεν είναι μόνο το ότι η ταχύτητα είναι 40 περίπου φορές μεγαλύτερη των home και των περισσότερων coin-ops, αλλά και το ότι η ανανέωση της εικόνας γίνεται με ρυθμό 30 καρέ ανά δευτερόλεπτο, μεγαλύτερο και από εκείνον της TV ή του κινηματογράφου, κάτι που εγγυάται το πιο ποιοτικό animation που έχει δημιουργηθεί σε τέτοια παιχνίδια. Η τελική έκδοση της παιχνιδομηχανής είναι ήδη έτοιμη. Το ωραίο με το παιχνίδι είναι ότι θα μπορείτε να κερδίσετε περισσότερα όπλα, ανάλογα με τα χρήματα που θα βάζετε (τι είναι ένα εικοσάρικο ακόμα για μερικούς τηλεκατευθυνόμενους αέρος-αέρος;), ενώ με την αλλαγή μερικών τσιπ θα είναι δυνατόν η παιχνιδομηχανή να δεχτεί διαφορετικά παιχνίδια, όπως για παράδειγμα το M1 Tank ή το Gunship. Χαράς ευαγγέλια λοιπόν για τους οπαδούς του ιλίγγου: Η νέα παιχνιδομηχανή πραγματικά "ζαλίζει"!

Τώρα στο

ΑΙΓΑΛΕΩ

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ COMPUTER SHOP με ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ και ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ

σε τιμές!!!

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

AMSTRAD 6128 COLOR
ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 46.000 και 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 14.000

AMIGA 500 + MONITOR COLOR 1084P - ΕΓΓΥΗΣΗ MEMOX
(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: Joystick + δισκέτα ελληνικών + επεξεργαστή κειμένου + games).
ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 70.000 και 8 ΔΟΣΕΙΣ των 20.000

EURO-PC-II
ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 45.000 και 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 17.000

EURO PC - II COLOR
ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 58.000 και 6 ΔΟΣΕΙΣ των 23.000

STAR LC-10-II
ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 25.000 και 4 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11.000

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES

ΕΞΑΣΦΑΛΙΖΕΤΕ ΣΥΝΕΧΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΜΕ ΤΗΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

ΣΑΣ ΕΠΙΦΥΛΑΣΣΟΥΜΕ ΠΑΝΤΑ ΚΑΠΟΙΟ ΔΩΡΟ!!

AMSTRAD | star | commodore
Tulip® | Schneider | COMPUTER LOGIC

ΤΟ **ΑΛΦΑ** και ΤΟ **ΩΜΕΓΑ** της νέας τεχνολογίας

computer ALFA

ΘΗΒΩΝ 360 – ΑΙΓΑΛΕΩ – ΤΗΛ. 59.81.621

Η Sega πίσω από το διασημότερο ποντίκι

Μια από τις μεγαλύτερες μεταγραφές γι' αυτόν το χρόνο εξασφάλισε η Sega Enterprises. Το "δεκάρι" της Walt Disney, ο Mickey Mouse, θα μπορεί να εμφανίζεται από την επόμενη σαιζόν με τα cartridges της Ιαπωνικής εταιρίας, χάρη σε ένα συμβόλαιο παραχώρησης των δικαιωμάτων από τους Αμερικανούς. Ετσι, ένας ακόμη διάσημος ηθοποιός κινουμένων σχεδίων θα πρωταγωνιστεί στα παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσει η Sega τους επόμενους μήνες, μαζί με τον Dick Tracey και τον Spiderman, πρώτα για το 16-μπιτο MegaDrive και κατόπιν για τη Master System. Ομως δεν αποκλείεται να μεταφερθούν οι τίτλοι και στα υπόλοιπα formats των home υπολογιστών. Μαζί με την κυκλοφορία των τίτλων η εταιρία ετοιμάζει μια μεγάλη διαφημιστική εκστρατεία, μαζί με τη διοργάνωση "road shows" στις Ηνωμένες Πολιτείες, με προκηρύξεις διαγωνισμών καλύτερου high score ανάμεσα σε πόλεις. Ολα αυτά σε μια προσπάθεια της Sega να ξεπεράσει η MegaDrive σε πωλήσεις τα 500.000 κομμάτια στις Ηνωμένες Πολιτείες. Θα τα καταφέρει; Εμείς πάντως ελπίζουμε όχι, για να συνεχίσει να τη διαφημίζει με καινούργια games...

Sprites στην ταχύτητα του φωτός

Η ρουτίνα των αστραπιαίων εικόνων

Χωρίς να το περιμένει κανένας, εντελώς ξαφνικά, δύο φοιτητές του Πανεπιστημίου Carnegie Mellon στις Ηνωμένες Πολιτείες δημιούργησαν με τη βοήθεια μερικών μαθηματικών σχέσεων ένα σετ από πανίσχυρες ρουτίνες κώδικα μηχανής, ικανές να εξομοιώσουν - με τη βοήθεια γραφικών - αντικείμενα που κινούνται στο χώρο με ταχύτητες που πλησιάζουν την ταχύτητα του φωτός.

Το εντυπωσιακό αυτό επίτευγμα της "εκτόξευσης" των σωμάτων με τέτοιες ταχύτητες τράβηξε αμέσως την προσοχή των μεγάλων software houses και των εταιριών που κατασκευάζουν ειδικά εφέ για τον κινηματογράφο. Ο λόγος είναι η πρόσθετη ρεαλιστικότητα που παρουσιάζουν οι σκηνές διαστημικών σκαφών που τρέχουν σε τέτοιες ταχύτητες, όπου αλλάζουν τα γεωμετρικά χαρακτηριστικά των σωμάτων. Πολλές εταιρίες απ' όλο τον κόσμο έχουν ακόμη εκφράσει το ενδιαφέρον τους για το "μαγικό κώδικα". Βέβαια οι Αμερικανοί τα προσέχουν κάτι τέτοια, γι' αυτό και το Πανεπιστήμιο φρόντισε να κατοχυρώσει αμέσως τον κώδικα ως ευρεσιτεχνία, καθώς και τις δύο μαθηματικές σχέσεις που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία του. Μπράβο στους δύο φοιτητές πάντως, και ανυπομονούμε να δούμε το Υπερδιάστημα από κοντά.

το πρώτο 4ετούς φοίτησης

ολοκληρωμένο πρόγραμμα σπουδών στον τομέα της Πληροφορικής και των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

για ΜΑΘΗΤΕΣ

FOCUS

από το Ινστιτούτο Πληροφορικής

DATA STATION

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ / ΕΓΓΡΑΦΕΣ

Καρακάση 14 (Δελφών & Μαρτίου) 1ος όροφος 54248 Θεσ/νίκη 310.846 & 317.194

Το νέο αστέρι του Atari software

Η κορυφαία database για τον ST, κατηφορίζει από τη Γερμανία. Το νέο πρόγραμμα, με το οποίο ασχολούνται μανιωδώς τα Γερμανάκια τον τελευταίο καιρό, είναι το Adimens ST Plus, μια βάση δεδομένων που στηρίζει την επιτυχία της σε μια πολύ ευέλικτη και φιλική δομή. Οσοι είναι γνώστες της γερμανικής, θα μπορούσαν να τη χρησιμοποιήσουν, αλλά από εδώ και μπρος θα έχουν όλοι το προνόμιο, μια και το πρόγραμμα μαθαίνει αγγλικά και θα κυκλοφορήσει σύντομα σε όλη την υπόλοιπη Ευρώπη. Η τελευταία version που κυκλοφορεί είναι η 3.0, η οποία είναι και πλήρως WYSIWYG, εξοπλισμένη με έξυπνα icons και ευκολονόητα μενού. Τα icons θα πρέπει να πούμε ότι δεν χρησιμοποιούνται μόνο εκεί που τα ξέρουμε στο GEM (drives, files), αλλά "αντιπροσωπεύουν" και πολλές λειτουργίες, όπως ταξινόμηση ή εκτύπωση, προσθέτοντας πολύ στη φιλικότητα προς το χρήστη. Οπως θα περιμένατε από ένα τέτοιο πρόγραμμα, τα αρχεία που μπορούν να δημιουργηθούν είναι τεράστια, με συνολικό μέγεθος μέχρι και 32 MB, και με μέχρι 192 περιοχές-κλειδιά. Το μειονέκτημα όλων αυτών; Τι άλλο, η τιμή. 150 λίρες για ένα χρήστη, και 750 λίρες για δίκτυο.

Περιφερειακά για Amiga

Το NO LIMIT COMPUTER SHOP, έχοντας την αντιπροσώπευση και διάθεση στην ελληνική αγορά των προϊόντων της εταιρίας POWER COMPUTING, έχει τη δυνατότητα να σας προσφέρει ένα πλήθος από περιφερειακά για AMIGA της ειδικευμένης αυτής αγγλικής εταιρίας. Στο κατάστημα NO LIMIT που βρίσκεται στην οδό Ανθέων 47 (τηλ.-fax 423874), θα έχετε την ευκαιρία να βρείτε εξωτερικά και εσωτερικά DISK DRIVES, σκληρούς δίσκους, επεκτάσεις μνήμης, κάρτες του επεξεργαστή 68030, αριθμητικούς συνεπεξεργαστές και ό,τι άλλο χρειάζεστε για την AMIGA σας.

Με την ευκαιρία της INFOSYSTEM '90, και για περιορισμένο χρονικό διάστημα, η NO LIMIT σας προσφέρει σε τιμές γνωριμίας:

1. AMIGA POWER DRIVE
2. AMIGA POWER RAM EXPANSION 512 Kb
3. AMIGA POWER RAM EXPANSION.

Προσφορές που αρχίζουν από Αλφα

ΣΤΟΟΟΠ! Ακίνητοι! Βάλτε ό,τι χρήματα έχετε στην τσέπη και κατευθυνθείτε στη Θηβών 360! Το Computer Alfa έχει ετοιμάσει κάτι προσφορές για την Amiga, που σίγουρα δεν θα σας αφήσουν ασυγκίνητους! Και μαζί με αυτά, δώρα, περιφερειακά και προγράμματα σε σεβαστούς αριθμούς. Να μη λέτε ότι δεν σας το είπαμε...

hellenic colleges centre
ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ COLLEGES CENTRE

ACE
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ

THE UNIVERSITY OF NOTTINGHAM

Το ACE δέχεται συγκεκριμένο αριθμό αιτήσεων για κύκλους σπουδών Πληροφορικής.
Το ACE σας προσφέρει:
- Παρακολούθηση σπουδών Ακαδημαϊκού επιπέδου, με την πλέον σύγχρονη ύλη **(LAN - Data Bases - Γλώσσες 4ης Γενεάς - Τεχνητή Νοημοσύνη,** κ.λπ.).
- Συνεργασία με καθηγητές Ακαδημαϊκού Επιπέδου.
- **Απεριόριστη πρακτική** σε ποικιλία υπολογιστών PC's και στο μεγαλύτερο Η/Υ. (NCR Tower 32/600 για 48 χρήστες).
- Χρήση βιβλιοθήκης, συμμετοχή σε σεμινάρια, κ.λπ. για ολοκληρωμένη και σωστή ενημέρωση.
- **Τη δυνατότητα απ' ευθείας συνέχισης σπουδών σε μεταπτυχιακό επίπεδο (MSc in Information Technology) στο**

UNIVERSITY OF NOTTINGHAM

Με την τεχνολογία της NCR

The first on Computer Science

ACE

Advanced Computers Education

ΕΥΕΛΠΙΔΩΝ 29 τηλ. 8811227-8811379

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ● Ζητήστε τηλεφωνικά να σας στείλουμε το ενημερωτικό φυλλάδιο

ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ

CD–I Μέσα στα πούπουλα...

Ποιος θα το πίστευε, ότι ένας από τους πρώτους που θα επωφεληθούν από τη νέα τεχνολογία των CD-I και multimedia θά είναι τα... πουλιά! Πράγματι, όλοι οι φτερωτοί κάτοικοι της Αμερικής θα μπορούν να θαυμάσουν το φτέρωμά τους και να ακούσουν τους πιο καλλίφωνους συναδελφους τους να τραγουδούν μέσα από ένα CD. Ενα οπτικό δισκάκι, το οποίο συνεργάζεται με το οπτικό drive που κυκλοφορεί για PCs, περιέχει όλα τα πτηνά της ηπείρου με τη μορφή ψηφιοποιημένων φωτογραφιών, οι οποίες συνοδεύονται από πλήρη στοιχεία για το καθένα από αυτά. Το πιο συναρπαστικό χαρακτηριστικό όμως αυτής της CD-I database είναι οι φωνές των πουλιών, ψηφιοποιημένες και ηχητικά άψογες. Ακόμη πιο σημαντικό είναι το γεγονός ότι μερικά από τα είδη πτηνών που φαίνονται και ακούγονται στο πρόγραμμα έχουν πια εξαφανιστεί. Μαζί με όλα αυτά βέβαια υπάρχει στο δίσκο και το κατάλληλο πρόγραμμα, το οποίο αναλαμβάνει να αναζητήσει και να εμφανίσει πληροφορίες για οτιδήποτε του ζητηθεί, μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα, δουλειά πολύ δύσκολη, όταν τα δεδομένα πλησιάζουν το μισό Gigabyte.

Emulator για... γέλια. Αλλά και για κλάματα

Γυρίστε πίσω στο χρόνο... όχι πολύ. Δέκα χρόνια αρκούν. Θυμηθείτε ξανά τον εαυτό σας. Πίσω, στα 1980. Ανάμεσα στα σχολικά σας βιβλία, για να μη φαίνεται, κάνετε πως διαβάζετε, αλλά στην πραγματικότητα γράφετε προτάσεις σε Basic, πιέζοντας τις μεβράνες ενός μαγικού μαύρου κουτιού. Οι καιροί ήταν αληθινά δύσκολοι τότε: Ούτε ήχος, ούτε sprites, ούτε χρώματα, ούτε μνήμη. Εχετε έναν ZX 81 με 1 K RAM.

Καλά, εντάξει, ήταν ένας εφιάλτης. Δεν νιώθετε όμως μερικές φορές την ανάγκη να μεταμορφώσετε το display του ST σας ξανά σε μονόχρωμο με block graphics; Να εξαφανίσετε το sound chip; Ε, λοιπόν, μπορείτε να το κάνετε. Απλά φορτώστε το... ZX 81 emulator της Goodman!

Φυσικά όλοι σκέφτεστε αυτή τη στιγμή το εξής: "Καλά, ποιος προβληματικός θα αγοράσει αυτό το πρόγραμμα; Για να τρέξει τι; Την πλούσια βιβλιοθήκη των προγραμμάτων του ZX-81;" Κατ' αρχάς ηρεμείστε: Κανείς δεν πρόκειται να αγοράσει το πρόγραμμα, μια και είναι public domain. Απλά μερικές φορές είναι καλό να θυμόμαστε το παρελθόν. Φυσικά ο emulator είναι 100% συμβατός: Δεν υπάρχει ήχος, και τα προγράμματα τρέχουν με την ταχύτητα μιας χελώνα με αρθριτικά. Ομως ποιος νοιάζεται; Εχετε την τιμή να προγραμματίζετε στον ZX-81, τον πατέρα των home micros. Μαζί με το κυρίως πρόγραμμα, η εταιρία, στα πλαίσια της πλήρους... υποστήριξης του προγράμματος, δίνει στην ίδια δισκέτα και 38 προγράμματα για να τρέξετε, μερικά από τα οποία θα ζήλευε ακόμη και ο ST (επεξεργαστής σειράς (line processor), database δυο στοιχείων, ENIAC emulator κ.λπ.), έτσι δεν υπάρχει πρόβλημα υποστήριξης. Το μόνο μειονέκτημα είναι η έλλειψη interface για σύνδεση με κασετόφωνο, αλλά δεν νομίζω να σας πειράζει και πολύ, ε; Θυμηθείτε ότι πριν δέκα ακριβώς χρόνια οι υπολογιστές ήταν άχρωμοι και μουγγοί, και... καλό ταξίδι στα 1980!

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του; • **ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις το υπολογιστή σου με έναν μεγαλύτερο; • **ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις έναν καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη;• **ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις φθηνό και ελεγμένο υπολογιστή; • **ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκαίνουργιο;

EASYTECH COMPUTERS

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 ΑΘΗΝΑ 114 72 - ΤΗΛ: 6438-784

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ 10 ΙΟΥΛΙΟΥ 1990

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ		ΜΕ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ	
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ	**ΤΙΜΗ**	**Προκαταβολή**	**Δόσεις**
COMMODORE 64	25.000	----------	----------
AMSTRAD 6128 Green	45.000	10.000	5 X 8.000
AMSTRAD 6128 Color	71.000	20.000	5 X 12.500
AMIGA 500	105.000	40.000	6 X 13.000
ATARI 520 STFM	75.000	30.000	6 X 8.500
ATARI 1040	105.000	40.000	6 X 13.000
ATARI PC-1	115.000	35.000	8 X 12.000
AMSTRAD 1512 SD	105.000	30.000	6 X 14.500
AMSTRAD 1512 DD	115.000	35.000	8 X 12.000
AMSTRAD 1640 SD	125.000	45.000	8 X 12.000
AMSTRAD 1640 SD-EGA	190.000	65.000	8 X 19.000
HUNDAI 16TE	105.000	30.000	6 X 14.500
TURBO - X PC/ X T 2Fd.	115.000	35.000	8 X 12.000

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ 1 Χρόνου

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ			ΜΕ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ	
AMIGA 500	Memox	145.000	50.000	6 X 18.000
AMIGA 500	Megaplan	137.000	50.000	6 X 16.000
ATARI 500 STFM	ΕΛΚΑΤ	98.000	35.000	6 X 12.000
ATARI 520 STE	ΕΛΚΑΤ	115.000	40.000	6 X 14.000
ATARI 1040 STE	ΕΛΚΑΤ	145.000	50.000	6 X 18.000

ΤΙΜΕΣ ΣΟΚ

ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟ Η/Υ ΣΑΣ ΣΕ ΤΑΜΕΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ 6438784

Byte πιάνει, χρυσάφι γίνεται

Το 80% του κτιρίου θα είναι υπόγειο και θα έχει συνολική επιφάνεια 45.000 τετραγωνικών ποδών. Θα είναι κτισμένο στις όχθες της λίμνης Ουάσινγτον και θα περιλαμβάνει (εκτός από τα βασικά) ένα πάρκινγκ για 20 αυτοκίνητα, τρεις κουζίνες, ένα μικρό θέατρο, χώρο υποδοχής για τους ξένους, πισίνα και μίνι στάδιο για τένις και άλλα αθλήματα. Οι αρχιτέκτονες έχουν ακόμη προβλέψει για την εξωτερική διαμόρφωση της τοποθεσίας ένα μικρό λιμανάκι με προβλήτα, και ένα μικρό τεχνητό... ποτάμι! Για όλα βέβαια χρειάστηκε ειδική άδεια από την υπηρεσία χωροταξίας και περιβάλλοντος των Ηνωμένων Πολιτειών, η οποία πρόθυμα την έδωσε.

Ολο αυτό το συγκρότημα των 10 εκατομμυρίων δολαρίων (ας μην κάνουμε αντιστοιχία σε δραχμές), το οποίο θα μπορούσε άνετα να είναι το πολιτιστικό κέντρο της Αθήνας, θα χρησιμεύσει για κατοικία σε έναν μόνο άνθρωπο. Πρόκειται για τον Bill Gates, τον ιδρυτή και πρόεδρο της ισχυρότερης εταιρίας παραγωγής software στον κόσμο, της Microsoft, του οποίου η περιουσία υπολογίζεται περίπου σε τόσα δολάρια, όσα περίπου και τα bytes των προγραμμάτων που έχει γράψει η εταιρία του. Ανάλογες βέβαια περιουσίες έχουν δημιουργήσει και οι ιδρυτές των άλλων μεγάλων "ονομάτων" στον κόσμο του software, όπως η Digital Research (CP/M, GEM) και η Borland, ενώ στον τομέα του games software τα περισσότερα κέρδη σημειώνουν οι εταιρίες των Ιαπώνων, όπως η Sega, η Nintendo, η Taito και η Capcom. Νομίζω ότι με αυτές τις προϋποθέσεις, καλά θα κάνατε να ξανασκεφτείτε εκείνες τις στήλες προγραμματισμού που δεν σας άρεσαν...

Electronic Arts και "ιερές" συμμαχίες

Απλή παραλλαγή" τελικά είναι το σύστημα που θα ακολουθήσει η Electronic Arts στο προσεχές μέλλον. Θα έχει συνεργασία με δυο εταιρίες για τη μετατροπή των διασημότερων τίλτων της σε cartridges για παιχνιδομηχανές, αντί για μια (όπως τουλάχιστον μέχρι τώρα γνωρίζαμε). Μετά τη Nintendo, η οποία ήδη έχει στην βιβλιοθήκη της Entertainment System το Skate or Die, η Sega έχει δείξει ενδιαφέρον για τα Populus και Budokan: the Martial Spirit. Τα δυο παιχνίδια θα μεταφερθούν σύντομα για την 16-μπιτη Genesis και κατόπιν για τη Master System, όπου προβλέπεται να έχουν την ίδια επιτυχία με εκείνη των home. Η "προτίμηση" της EA για την Genesis δικαιολογείται λόγω "ειδίκευσης" της εταιρίας στο 16-μπιτο software, οπότε η μετατροπή είναι εύκολότερη. Ετσι λοιπόν, έχουμε τώρα και την αντίστροφη πορεία: Ενώ μέχρι σήμερα είχαμε arcade conversions για τα home, τώρα θα δούμε και τα πρώτα home conversions για τα arcades. Και μια λεπτομέρεια: Για να γιορτάσει το κλείσιμο της δουλειάς, η EA θα δώσει σε κάθε υπάλληλό της μια κονσόλα Sega Genesis και ένα cartridge με το Populous. Είναι αυτό που λέμε, μερικοί άνθρωποι είναι κάπως πιο τυχεροί...

EXETE AMSTRAD CPC 6128;

Τώρα με 25.300 δρχ.

έχετε και τηλεόραση!

Τώρα το **TUNER MP-3** της AMSTRAD σας δίνει την δυνατότητα να απολαύσετε όλα τα κανάλια της τηλεόρασης μέσα από την έγχρωμη οθόνη του AMSTRAD 6128 σας!!

Πάρτε το σήμερα! Το αξίζετε!

ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΕΝΤΡΑ ΠΩΛΗΣΗΣ AMSTRAD

MICROPOLIS COMPUTERS

•ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 9 - Τηλ.: 36.40.243, 36.33.357 - Στουρνάρη 49 - Τηλ.: 36.41.911, 36.41.188 •ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνας 34 - Τηλ.: 41.23.694
• ΚΗΦΙΣΙΑ: Παπαδιαμάντη 10 - Τηλ.: 80.85.858

Το Κόκκινο υποβρύχιο ξαναχτυπά

Κινηματογραφική επιτυχία σημαίνει πολλά λεφτά, και η Grandslam, όπως όλες οι εταιρίες παραγωγής games software, το ξέρει αυτό καλύτερα από τον καθένα. Ετσι λοιπόν, εξασφάλισε γρήγορα-γρήγορα τα δικαιώματα του Hunt for Red October, το οποίο διασχίζει επιτυχώς όλες τις κινηματογραφικές αίθουσες της υδρογείου, προσπερνώντας τα "φαβορί" (βλέπε Ocean). Η αλήθεια είναι ότι πραγματι γίνεται μεγάλη μάχη για το ποιος θα πάρει την κάθε ταινία, αλλά η Grandslam είχε αυτή τη φορά ένα επιπλέον ατού: Είχε ήδη κάνει με επιτυχία τη διασκευή του βιβλίου του Tom Clancey (στο οποίο βασίζεται η ταινία), όταν ακόμη η εταιρία λεγόταν Argus Press Publications, τότε το 1987 (βλέπε Pixel Special Review). Η διασκευή είχε πάει πολύ καλά, και το αποτέλεσμα ήταν ένα συναρπαστικό simulation game, που αναδείκνυε τα προσόντα των τότε ανερχόμενων 16-μπιτων home. Τώρα το παιχνίδι θα ξαναγίνει, αλλά αυτή τη φορά σε πιο "arcade" μορφή. Εχετέ το υπόψη σας, όταν θα τρέξετε στα computer shops: Μπορεί να κατεβάσετε λάθος παιχνίδι απ' το ράφι!

ΤΟ DATASHOP ΣΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΣΕ COMMODORE, ATARI & EURO PC

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΛΥΣΗ ΣΤΟ ΘΕΜΑ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ
Με τη
ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ
Και τη
ΜΕΓΑΛΗ ΤΟΥ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΣΕ

PC + HOME + PRINTERS
AMSTRAD
SCHNEIDER PC + STAR
COMMODORE + ATARI
ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ
ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ
ΤΑ COMPUTERS

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΤΑΚΗΣ ΜΑΘΙΟΥΔΑΚΗΣ
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ
ΠΛΑΤΩΝ ΠΛΑΖΑ
1ος ΟΡΟΦΟΣ * ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7
152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ
ΤΗΛ.: 6826593

ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟΣ DEALER: AMSTRAD - STAR - ATARI - COMMODORE.

Σπουδές Πληροφορικής για μαθητές

Το FOCUS, ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα σπουδών Πληροφορικής για τις μικρές ηλικίες, είναι η καινούργια προσφορά της DATA STATION, και απευθύνεται σε μαθητές της τελευταίας τάξης του δημοτικού και γυμνασίου. Στα 4 χρόνια φοίτησης, οι σπουδαστές έχουν την ευκαιρία να προχωρήσουν σταδιακά από την πρώτη επαφή με έναν Η/Υ, μέχρι προχωρημένες γλώσσες και τεχνικές προγραμματισμού. Κι όλα αυτά μέχρι την ηλικία των 15 χρόνων!

Για μεγαλύτερη ακόμη γνώση στην ανάλυση και τον προγραμματισμό Η/Υ, υπάρχει και το μονοετές πρόγραμμα FOCUS ADVANCED.

Για το πρόγραμμα σπουδών, καθώς και οποιαδήποτε πληροφορία, τα τηλέφωνα της DATA STATION είναι 310846, 317194, και βρίσκεται στην οδό ΚΑΡΑΚΑΣΗ 14.

Αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου των μαθητών

Τα ελεύθερα Σάββατα των μαθητών προσπαθεί να αξιοποιήσει η LOGIC LINE, με τα ειδικά 4μηνα μαθητικά τμήματα που διοργανώνει, όπου διδάσκονται όλες οι γνωστές γλώσσες προγραμματισμού (BASIC, TURBO PASCAL, COBOL, dBASE κ.λπ.), και εφαρμογές πάνω στα γυμνασιακά και λυκειακά μαθήματα, όπως μαθηματικά, φυσική, χημεία κ.λπ. Ταυτόχρονα σχηματίζονται ετήσια μαθητικά τμήματα προσαρμοσμένα στις ανάγκες και τις υποχρεώσεις των μαθητών.

Ολα τα τμήματα είναι το πολύ 15μελή, γίνονται στις εγκαταστάσεις της σχολής και δίνουν τη δυνατότητα σε κάθε σπουδαστή να χειρίζεται έναν PC AT με άνετη πρακτική εξάσκηση.

Για περισσότερες πληροφορίες, η LOGIC LINE α.ε., Εγνατίας 128, 1ος όροφος, τηλ. 263717 και 262078, είναι ανοικτή καθημερινά πρωί και απόγευμα.

Σταθερή παρουσία

Εδώ και αρκετά χρόνια, η GENERAL έχει μια σταθερή παρουσία στην αγορά της Θεσσαλονίκης. Ενα πλήρες COMPUTER SHOP προσφέρει λύσεις σε ερασιτέχνες και μαθητές, φοιτητές και επαγγελματίες, από απλά PCs μέχρι multiuser συστήματα, με σοβαρή υποστήριξη τόσο στον τομέα του HARDWARE όσο και στον τομέα του SOFTWARE, με πακέτα όλων των γνωστών και μεγάλων εταιριών της Ελληνικής αγοράς και όλα τα είδη ανάγκης για ένα μεγάλο φάσμα χρηστών.

Η GENERAL βρίσκεται στο κέντρο της Θεσσαλονίκης, στην οδό Εθν. Αμύνης, τηλ. 285139 και 285382. Μια επίσκεψη θα σας πείσει για τη σοβαρότητα της εταιρίας.

ΤΩΡΑ!! ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ROM ΜΕ TOS 1.4 9000!!!!

Computers ΚΑΝΕΛΛΗΣ

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ 1MB ΜΟΝΟ 4 CHIPS ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΧΩΡΙΣ ΚΟΛΛΗΜΑ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ 25000!!!

COMPUTER ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ATARI ST

520 STFM (1MB DRIVE)	: 83000
520 STE	:100000
1040 STE	:125000
MEGAFILE 30	:130000
HARD DISK 50 MB 28ms	:160000
SOUND SAMPLER	: 17000
PROFESSIONAL SAMPLER	: 38000
MODULATOR	: 19000
SWITCHMOUSE	: 5500
ΡΟΛΟΙ CARTRIDGE	: 8500
ST-PROPO CARTRIDGE	: 7500

DRIVE 3.5" (1MB)	: 30000
DRIVE 5.25" 40/80TR.	: 45000
DRIVE 3.5" AMIGA	: 30000
EPROM PROGRAMMER	: 35000
VIDEO DIGITIZER	: 36200
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΣΤΟ 1MB	: 25000
" " ΣΤΑ 2.5 MB	: 95000
SCANNER ΧΕΙΡΟΣ 400DPI	: 75000
SCANNER A4 200DPI	:150000

TOS 1.4 ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΣΕ ROM : 9000

ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΟ SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ATARI
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΕΜΠΕΡΙΕΧΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.

Computers ΚΑΝΕΛΛΗΣ

ΚΑΝΕΛΛΗΣ ΑΘ. & ΣΙΑ
ΚΕΝΤΡΙΚΟ: ΑΓΓΕΛΑΚΗ 23
ΥΠΟΚ/ΜΑ: ΑΓΓΕΛΑΚΗ 3
54621 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΤΗΛ. 031/236101 - FAX 236248

ΕΔΩ Λ

Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Να 'μαστε πάλι εδώ, μετά απ' το ανανεωτικό ελπίζω καλοκαίρι. Και για να μην ξεχνιόμαστε, η Αγγλία είναι όπως την αφήσατε.

Βροχή και μούχλα, κι ας είναι τέλη Αυγούστου. Εδώ οι εποχές δεν κάνουν και αισθητή διαφορά στο κλίμα. Το χειμώνα βρέχει, και το καλοκαίρι αν δεν βρέξει, καταστρέφονται οι καλλιέργειες. Υπέροχη χώρα. Τουλάχιστον υπάρχει μία σταθερότητα.

Τέλος πάντων, μια και είμαστε σχεδόν όλοι πίσω από τις διακοπές, ας δούμε τι έγινε - όσο λείπαμε - στην εδώ αγορά, και συγκεκριμένα με την Amstrad που τελικά κατάφερε να μας εντυπωσιάσει! Βλέπετε τους είχαμε "φάει", "βγάλτε κάτι νέο, κάτι καλό, κάτι που να χτυπάει την Amiga. Κάτι για να σκάσουν οι Ατάρόφιλοι", και κάθε μήνα τους "κολλάγαμε" και τους ειρωνευόμασταν ότι μένουν πίσω στην αγορά των παιχνιδομηχανών, κι ότι δεν μπορούν να σκεφτούν τίποτα καλό πια. Στην κυριολεξία τους είχαμε "πρήξει"! Κι αυτοί οι καημένοι σκέφτονταν και ξανασκέφτονταν τι να κάνουν για να μας ευχαριστήσουν. Αλλά μια κι εμείς είμαστε πολύ απαιτητικοί, το νέο προϊόν αργούσε και "ψηνόταν" για να είναι καλό. Και τελικά το πέτυχαν! Ναι, μα την αλήθεια, η αναμονή επιτέλους έφτασε στο τέλος της. Τώρα μπορείτε να κοιμηθείτε ήσυχοι! Η σύρραξη με το Ιράκ μπορούσε να είχε αποφευχθεί!

Η Amstrad ανακοίνωσε τη σειρά Amstrad Plus σαν απάντηση στην Commodore και την Atari! Κι αυτή η σειρά είναι πράγματικά εκπληκτική. Να φανταστείτε, αποτελείται από τα παλιά CPC αλλά σε νέα κουτιά! Ναι, αλήθεια. Τώρα πια δεν χρειάζεται να πληρώσετε 20 με 30 χιλιάδες για ένα μεταχειρισμένο CPC, αλλά μπορείτε να αγοράσετε ένα CPC Plus σε τριπλάσια τιμή, και να κάνετε ακριβώς την ίδια δουλειά. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή, προτού σας πεθάνουμε απο την αγωνία (οι πιο ευαίσθητοι στην καρδιά μπορείτε να παραλείψετε τις επόμενες 4 παραγράφους). Η σειρά περιλαμβάνει κατ' αρχάς μία κονσόλα σε ένα υπέροχο γκριζωπό κουτί που φέρει το χαριτωμένο όνομα "GX4000" (μη ρωτήσετε γιατί. Μακάρι να ξέραμε!). Εκείνο όμως που ξέρουμε είναι ότι απλά βασίζεται στο CPC, αλλά δεν έχει πληκτρολόγιο ούτε και κασετόφωνο, παρά μόνο μία υποδοχή για cartridges. Στην υποδοχή αυτή θα μπορείτε να βάζετε τη συλλογή προγραμμάτων που φέρει το επίσης "χαρούμενο" όνομα "Burnin' Rubber", που προσφέρεται δωρεάν με το μηχάνημα. Το "σουλούπι" του μηχανήματος πρέπει να το δει κανείς για να το κατανοήσει. Μοιάζει πάντως με διαστημόπλοιο που βγήκε από τον "Πόλεμο των Αστρων", μόνο που αυτό είναι τελείως αποκρουστικό (προσωπική άποψη πάντα). Αυτό το υπέροχο μηχάνημα που προσφέρει όλες τις "εκπληκτικές" μουσικές και γραφικές ικανότητες του CPC, αλλά δεν έχει δικό του μόνιτορ (μπορείτε όμως να το βάλετε στην τηλεόρασή σας), κοστίζει μόλις 100 λίρες (30.000 δρχ.) μαζί με το ένα cartridge που προαναφέραμε.

Για όσους όμως έχουν περισσότερα χρήματα για ξόδεμα, ο "Θείος" Sugar έχει και για αυτούς τη λύση. Κι αυτή φέρει το όνομα CPC 464 Plus (πώς λέμε "ενισχυμένο με tetraede"). Το 464 Plus, όπως ίσως θα υποψιάζεστε, δεν είναι τίποτα άλλο από ένα 464 σε νέο κουτί. Δηλαδή, για να πούμε και του στραβού το δίκιο, κάτι καινούργιο έχει. Αυτό είναι η υποδοχή για τα cartridges που υπάρχει και στο GX4000, και φυσικά η "απίθανη" "Burnin' Rubber", που απ' ό,τι φαίνεται πάει με όλα. Ακόμα, για

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΟ TOP TEN

Πολύ αναρό είναι το τοπ τεν μας γι' αυτόν το μήνα, αλλά δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι οι Αγγλοι είναι ακόμα σε διακοπές. Πάντως, από αυτά που άρεσαν αυτόν το μήνα στους Αγγλους, έχουμε κατά σειρά προτιμήσεως:

1. **Shadow Warriows** (Ocean)
2. **Turrican** (Rainbow Arts)
3. **Kick off 2** (Anco)
4. **World Cup Soccer 90** (Virgin)
5. **Manchester United** (Chrisalis)
6. **Chase H.Q.** (Ocean)
7. **Football Manager World Cup** (Addictive)
8. **Robocop** (Ocean)
9. **Emlyn Hughes International Soccer** (Audiogenic)
10. **Italy 1990** (US Gold)

(Το ποδόσφαιρο, όπως φαίνεται, ακόμα βασιλεύει - κι ας έχει τελειώσει εδώ και καιρό).

ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΟΥΣ ΞΕΝΟΥΣ ΔΙΣΚΟΥΣ

Η δισκέτα που προσφέρεται μαζί με το τεύχος του Αυγούστου του αγγλικού περιοδικού PC TODAY, φαίνεται ότι περιέχει - ανάμεσα στα άλλα - και ένα virus! Συγκεκριμένα, τα τηλέφωνα του περιοδικού δεν έχουν σταματήσει να κτυπούν, από τη στιγμή που το περιοδικό έφτασε στα αγγλικά περίπτερα. Ο λόγος είναι ότι όσοι από τους αναγνώστες του προσπάθησαν να ελέγξουν τη δωρεάν δισκέτα με το πρόγραμμα για virus που προσφερόταν στη δισκέτα του Ιουλίου του ίδιου περιοδικού, είδαν ότι ανάμεσα στα άλλα υπήρχαν και "κομμάτια" ενός virus που είναι γνωστός σαν Ogre. Ευτυχώς, ένα μέρος από το virus είναι σβησμένο από ένα από τα άλλα utilities που υπήρχαν στο δίσκο, κι έτσι δεν είναι επικίνδυνος, αλλά και πάλι τα "ανιχνευτικά" προγράμματα θα τον ανακαλύψουν. Προσοχή λοιπόν, και πάντα να ελέγχετε τους "δωρεάν" δίσκους, γιατί ποτέ δεν ξέρετε τι μπορεί να σας τύχει.

ΤΟ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟ ΜΟΝΙΤΟΡ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

Η Tomen Electronics της Ιαπωνίας άρχισε την παραγωγή και κυκλοφορία του μικρότερου μόνιτορ του κόσμου, που έχει σχεδια-

ΟΝΔΙΝΟ

...αι σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

να μπορείτε να χαρείτε το "νέο" αυτό μοντέλο της Amstrad σε όλο του το μεγαλείο, υπάρχουν και δύο υποδοχές για joystick, καθώς και το κλασικό κασετόφωνο. Από απόψεως τιμής τώρα, τα νέα είναι ακόμα πιο ευχάριστα. Αν θέλετε το CPC Plus σας με ασπρόμαυρο (όχι πράσινο όπως ήταν στο παλιό CPC) μόνιτορ των 12 ιντσών, θα πρέπει να δώσετε (τουλάχιστον αν είσασταν κάπου στην Αγγλία), 229 λίρες (69.000 δρχ.). Αν πάλι θέλετε ένα έγχρωμο μόνιτορ των 14 ιντσών, τότε θα πρέπει να δώσετε 329 λίρες (99.000 δρχ.). Τώρα άν είστε από τους πολύ απαιτητικούς φίλους της Amstrad (και έχετε και πολλά χρήματα για ξόδεμα), τότε το μηχάνημα για σας, σύμφωνα με το διευθυντή πωλήσεων της Amstrad, Malcolm Miller, είναι το CPC 6128 Plus. Το οποίο φυσικά δεν είναι τίποτα παραπάνω από ένα CPC 464 Plus με ένα disk drive. Το μόνο ξεχωριστό είναι ότι αντί να έχει την Basic σε δίσκο ή ROM όπως τα παλιά CPC, τώρα την έχει σε... cartridge (ναι, ναι, το "φανταστικό" Burnin' Rubber συμπεριλαμβάνεται στην τιμή και με αυτό το μηχάνημα). Οι δε τιμές του 6128 είναι επίσης "ενθουσιώδεις": 329 λίρες (99.000 δρχ.) για το 6128 με το ασπρόμαυρο μόνιτορ, και 429 λίρες (129.000 δρχ.) αν πρέπει να τα βλέπετε όλα έγχρωμα. Το γιατί η Amstrad ανακοίνωσε αυτά τα μηχανήματα τώρα, είναι άξιον απορίας. Είπαμε θάρρος, αλλά όχι κι έτσι. Οταν κάποιος ανακοινώνει ένα 8-μπιτο μηχάνημα εν έτει 1990 και περιμένει να κερδίσει την αγορά της Amiga, τότε ή πολύ χαζός είναι ή πολύ αφελής.

Από την άλλη, ο Malcolm που αναφέραμε παραπάνω δικαιολόγησε τα νέα μοντέλα σαν "το πρώτο κύμα της νέας επίθεσης της Amstrad στην οικιακή αγορά, που θα υποστηριχτεί με την κατάλληλη διαφήμιση". Οσο για τους λόγους που οδήγησαν την Amstrad στο να ξανα-ανακοινώσει τα CPC, δήλωσε ότι στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος της Amstrad είναι να υποστηρίξει τα 2,5 εκατομμύρια χρήστες των CPC που υπάρχουν ανά τον κόσμο.

Πάντως, μη νομίζετε ότι η Amstrad είναι η μόνη που έχει τέτοιου είδους φαεινές ιδέες. Οχι, προς Θεού. Υπάρχει και η Commodore, η οποία όπως είχαμε γράψει και σε προηγούμενο τεύχος ετοίμαζε μία κονσόλα βασισμένη στο "υπεραιωνόβιο" C64. Τελικά, και αφού παρά τρίχα να χάσει την πρωτιά από την Amstrad, ανακοίνωσε και αυτή την "επίθεση" της στην οικιακή αγορά με το μηχάνημα αυτό. Το όνομά του θα είναι C64 Games System, και στην ουσία δεν θα διαφέρει σε τίποτα από ένα C64 χωρίς το πληκτρολόγιο. Βλέπετε, το "νέο" C64 αποτελείται από ένα κουτί χωρίς πληκτρολόγιο, και με την υποδοχή του cartridge από πάνω (αντί για το πίσω μέρος όπου βρισκόταν στο "παλιό" C64). Βέβαια, η Commodore ισχυρίζεται ότι άλλαξε τη ROM, αλλά την ίδια στιγμή διαλαλεί ότι είναι πλήρως συμβατό με το C64, άρα μάλλον δεν έχει αλλάξει τίποτα το σημαντικό. Από απόψεως παιχνιδιών (γιατί τα χαρακτηριστικά... αφήστε τα), το "νέο" C64 το "χτυπάει" το Amstrad. Γιατί το δεύτερο μπορεί να έχει το "Burnin' Rubber", αλλά το C64 έχει το Klax, το Fiendish Freddy's Big Top "o" Fun, το Flimbos Quest και το International Soccer. Ε, δεν μπορείτε να πείτε, πραγματική ευκαιρία. Πάντως, η Commodore ανακοίνωσε ότι όλα τα software houses είναι ξετρελαμένα με το μηχάνημα αυτό, και ότι μέχρι τα Χριστούγεννα θα έχουμε 100 τουλάχιστον προγράμματα σε cartridges (η συμβουλή μας εδώ είναι να περιμένετε να τα δείτε πρώτα). Φυσικά, για να είναι ανταγωνιστικό με το Amstrad, κοστίζει κι αυτό 100 λίρες (30.000 δρχ.) και θα παρουσιαστεί στο Computer Entertainment Show που θα γίνει στο Earls Court του Λονδίνου στις 13 Σεπτεμβρίου.

Κι ενώ όλα αυτά συνέβαιναν στην Αγγλία ενώ εσείς λιαζόσταν στην Ελλάδα, ξαφνικά η IBM αποφάσισε να βγάλει στα μαγαζιά το περίφημο "σπιτικό" PC για το οποίο σας έχουμε ξανα-

στεί από την αμερικάνικη Ceflection Technology. Το μόνιτορ αυτό που κοστίζει προς το παρόν 850 δολάρια (128.000 δρχ.) έχει διαστάσεις 30x88x33 mm και βάρος μόλις 64 γραμμάρια. Η εικόνα του σχηματίζεται με τη βοήθεια 280 LEDs, και τοποθετείται μπροστά από ένα ανθρώπινο μάτι. Το μόνιτορ αυτό δίνει την εντύπωση στο χρήστη του ότι χρησιμοποιεί ένα μόνιτορ των 12" με ανάλυση 720x280 pixels. Ενα απ' τα πλεονεκτήματα αυτού του μόνιτορ είναι ότι κανείς άλλος εκτός απ' το χρήστη του δεν μπορεί να δει την εικόνα του, και φυσικά δεν καταλαμβάνει κανένα χώρο στο δωμάτιο. Τώρα το κατά πόσο δεν θα "βλέπετε πουλάκια" μετά τη χρήση του, είναι μία άλλη ιστορία.

ΣΩΘΗΚΕ ΤΟ SAM;

Απ' ό,τι φαίνεται, η νέα εταιρία SAM Computers Ltd θα υποστηρίζει το SPECTRUM συμβατό SAM, τώρα που η MGT (η εταιρία που το είχε αρχικά σχεδιάσει) έκλεισε. Η νέα εταιρία φαίνεται ότι έχει γράψει σε όλους τους χρήστες που έχουν συμπληρώσει την κάρτα εγγύησης, με πληροφορίες γύρω από μία νέα ROM που θεωρητικά λύνει τα περισσότερα απ' τα προβλήματα που είχαμε αναφέρει σε παλιότερο τεύχος. Αν είστε κάτοχος ενός SAM, κι ακόμα δεν έχετε λάβει τίποτα από την SAM Computers, η διεύθυνσή τους είναι: SAM Computers Ltd, 7 Clecedon Court, Swansea SA2 0RG, South Wales, UK. Η εταιρία αυτή έχει υποσχεθεί και μία νέα σειρά περιφερειακών, και φυσικά την υποστήριξη των SAM από δω και πέρα, άρα ίσως θα ήταν καλή ιδέα να τους γράψετε.

ΠΑΛΙΑ ΜΑΣ ΤΕΧΝΗ ΚΟΣΚΙΝΟ

Πάνω στην αναμπουμπούλα με τα "νέα" Amstrad Plus, κι ενώ η αγορά ακόμα προσπαθεί να συνέλθει απ' το σοκ, η Amstrad "ξανακτύπησε" με μερικές ακόμα προσφορές. Οι προσφορές αυτές αφορούν το PC1640, το οποίο έπεσε σε τιμή κατά 100 λίρες (30.000 δρχ.) στις 449 λίρες (135.000 δρχ.) για το μονόχρωμο βασικό μοντέλο, και κατά 150 λίρες (45.000 δρχ.), δηλαδή στις 699 λίρες (210.000 δρχ.) για το μοντέλο με το σκληρό δίσκο. Το ωραίο είναι ότι τα PC1640 θα προσφέρονται από τώρα με την έκδοση για PC του Locoscript (του επεξεργαστή κειμένων που βοήθησε στην εκπληκτική επιτυχία στην Αγγλία των PCW). Το Locoscript κοστίζει 125 λίρες (37.500 δρχ.) αν αγοραστεί μόνο του, αλλά στο χώρο των PCs δεν έχει ακόμα καμιά ξεχωριστή θέση. Ιδωμεν λοιπόν.

γράψει, το περίφημο PS/1. Οπως ίσως θα γνωρίζετε ήδη, το PS/1 δέν έχει μαζέψει καθόλου καλές κριτικές από τα περιοδικά του χώρου, κι αυτή την άποψη την υποστηρίζει η στήλη ολόψυχα. Το PS/1 πρέπει να είναι το πιο άσχημο PC που έχει σχεδιαστεί ποτέ από την IBM. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, επιπλέον δεν είναι και συμβατό με τα PS/2. Και τώρα βέβαια θα πείτε "και τι πειράζει;". Πώς, πειράζει. Ενας γνωστός Αγγλος συνάδελφος το χαρακτήρισε σαν PC που έχει σχεδιαστεί από τη Lada ή τη Skoda. Και για να καταλάβετε τι εννοεί, αρκεί να σας πούμε ότι το PS/1 δέν έχει σειριακή θύρα. Βλέπετε, αφού η IBM προνόησε να βάλει ένα modem στο μηχάνημα, δεν χρειαζόταν να περιληφθεί μία σειριακή θύρα. Τι τα θέλετε, τι τα γυρεύετε... Και η Amstrad έτσι άρχισε, και κοιτάξτε πού έφτασε σήμερα.

Τέλος πάντων όμως, ας αφήσουμε προς στιγμήν την IBM και τις περίεργες τακτικές της, για να δούμε μία ακόμη ιστορία χακεράδων που φαίνεται να συγκλονίζει τώρα την υφήλιο. Η ιστορία αυτή (όπως και κάθε μεγάλη ιστορία) αρχίζει στην Αμερική, απ' όπου το Ρόιτερ μετέδωσε ότι συνελήφθησαν συνολικά 13 χακεράδες στην περιοχή της Νέας Υόρκης, και κατασχέθηκαν μηχανήματα και δίσκοι αξίας 50.000 δολαρίων. Αυτό που κάνει την ιστορία μας ενδιαφέρουσα είναι ότι 8 από τους συλληφθέντες είναι ανήλικοι. Ο πιο μικρός αναφέρεται στην ανταπόκριση από την Αμερική σαν Zod (από το συνθηματικό που χρησιμοποιούσε στα διάφορα δίκτυα στα οποία συνδεόταν). Ο Zod λοιπόν, απ' ό,τι φαίνεται είχε οργανώσει τη δική του σπείρα, που απετελείτο από παιδιά της ίδιας με αυτόν ηλικίας, των οποίων μοναδικός στόχος ήταν να κλέβουν software. Η "σπείρα" που λεγόταν Mod (!) είχε κατορθώσει να μπει στο δίκτυο του Πανεπιστημίου της Washigton και να κατακλέψει κρυφούς λογαριασμούς. Μάλιστα λέγεται ότι ο ίδιος ο "Zod" είχε κατορθώσει να μπει στο κομπιούτερ της Πολεμικής Αεροπορίας που βρίσκεται στο Αμερικανικό Πεντάγωνο. Φυσικά, οι εκεί "καραβανάδες" λένε ότι τίποτα το σημαντικό δεν χάθηκε, αλλά παρ' όλα αυτά θα κάνουν μία καλή "έρευνα" σε όλη την υπόθεση. Η υπόθεση του "Zod" έχει αρχίσει να παίρνει μεγάλες διαστάσεις στην Αμερική, μια και ο Zod είναι αρκετά μικρός. Γι' αυτό και η Αστυνομία τώρα προσπαθεί να "ψάξει" όλους τους δίσκους που κατασχέθηκαν, μπας και βρει αρκετά στοιχεία για να κάνει μια πολύ δίκαιη δίκη, που όμως θα τον καταδικάσει παραδειγματικά. Βέβαια, η Αμερική είναι χώρα "μαγική". Από τη μία σε καταδικάζουν για χάκινγκ, και μετά βγαίνει ο Mitch Kapor, που έχει γράψει το "Θρυλικό" Lotus 1-2-3, και δηλώνει δημόσια ότι πιστεύει πως το χάκινγκ πρέπει να είναι ανθρώπινο δικαίωμα και να υπάρχει νόμος που να προστατεύει τους χάκερς αντί να τους κυνηγάει. Kapor είναι αυτός, ό,τι θέλει λέει, αλλά θα ήθελα να δω τι θα έλεγε αν κάποιος έκλεβε το δικό του κώδικα, τότε που προσπαθούσε να τελειώσει το 1-2-3. Και με τη χακεροϊστορία θα σας αφήσουμε κι αυτόν το μήνα. Από το Λονδίνο, Γεια και Χαρά. ■

στη Θεσσαλονίκη

ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

LOGICA COMPUTERS

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! να ενημερωθείτε για την κάρτα φιλικής εξυπηρέτησης

ΓΙΑ ΜΑΣ ΔΕΝ ΕΙΣΤΕ ΑΠΛΩΣ ΠΕΛΑΤΗΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ... ΦΙΛΟΣ

LOGICA

Διαγόρα 35, Α. Τούμπα, Τηλ.: 914.350, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Κορυτσάς 7 (Ν. Εγνατία) Τηλ.: 854.967

• ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΣΕΠΤΕΜΒΡΗ ΔΩΡΕΑΝ • ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΣΕΠΤΕΜΒΡΗ ΔΩΡΕΑΝ • ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΣΕΠΤΕΜΒΡΗ ΔΩΡΕΑΝ • ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΣΕΠΤΕΜΒΡΗ ΔΩΡΕΑΝ

COMPUTER BRAIN

•ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Τμήματα ανάλογα με την ηλικία και τις γνώσεις στην Πληροφορική. Με την πολυετή εμπειρία του Ζαχαρία Πουλαρά στην εκπαίδευση στην Ελλάδα και την Αμερική.

•ΜΙΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΗ ΛΥΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ ΣΑΣ
Με τα καλύτερα έτοιμα προγράμματα της αγοράς και δικά μας, ανάλογα με τις ανάγκες σας.

Τώρα και στο Παγκράτι

• COMPUTERS ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ
olivetti HYUNDAI
star CITIZEN AMSTRAD Schneider

•ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΓΙΑ ΤΟ COMPUTER ΣΑΣ
Δισκέτες, Δισκετοθήκες, Καλύμματα, Φίλτρα Οθόνης, Καθαριστικά.

ΚΑΙ ΠΑΝΤΑ ΟΙ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΤΟΥ ΕΙΔΙΚΟΥ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ

Α': ΓΡΑΜΜΟΥ 21 - ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ 152 35
ΤΗΛ. 8048684

Β': ΧΡ. ΣΜΥΡΝΗΣ & ΜΕΣΟΛΟΓΓΙΟΥ 2 (ΕΜΠ. ΚΕΝΤΡΟ ΡΕΑ)
ΠΛ. Ν. ΠΑΓΚΡΑΤΙΟΥ
ΤΗΛ. 7644790 - 7644006 - FAX: 7644757

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

COMPUTER KISWARE SYSTEMS

ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 93 – 546 43 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. (031) 857.551 – 831.260
FAX (031) 831.260

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ:

Απο τ... κ. ----------

Διεύθυνση ---------- ΤΗΛ. --------

Πόλη ---------- Τ.Κ ------

ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΚΑΛΥΠΤΕΤΑΙ

☐ ΤΑΧΥΔ. ΕΠΙΤΑΓΗ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

PERSONAL COMPUTERS

PROFEX XT 111 (1DD,640KB, 14")	149.500	☐
PROFEX AT 286-10MHz 1MB, EGA, 14"	263.000	☐
PROFEX PC22 (286-12MHz). 14", 20 MB	250.000	☐
PROFEX 2016 (286-16MHz), 14"	293.000	☐
HYUNDAI SUPER 16TE. 1DD. 14"	112.000	☐
HYUNDAI 286E 20MB HD, 14" οθόνη	246.000	☐
HYUNDAI 286E , 14" οθόνη	186.500	☐
HYUNDAI 386SX-16MHz 1 MB, 14"	245.800	☐
KISWARE XT-12MHz 1DD, 640KB, 14"	137.500	☐
KISWARE AT 286-12MHz, 14" οθόνη	185.000	☐
KISWARE AT 286-16MHz, 14" οθόνη	207.000	☐
KISWARE AT 286-20MHz, 14" οθόνη	219.000	☐
KISWARE 386SX 16 MHz, 14" οθόνη	224.000	☐
KISWARE 386-20MHz 1dd από	367.000	☐
KISWARE 386-25MHz 64K CACHE από	447.000	☐

HOME COMPUTERS

AMIGA 500 (1DD, MOUSE, ΒΙΒΛΙΑ)	116.000	☐
COMMODORE C64-II + κασετόφ.	34.500	☐
AMIGA 2000	232.000	☐

FLOPPY DISC DRIVES

2ο DRIVE FOR AMIGA 500	25.000	☐
2ο DRIVE FOR AMIGA 2000	25.000	☐
2ο DRIVE FOR ATARI ST	25.000	☐
360 KB DRIVE FOR PC	15.500	☐
720 KB (3,5") WITH FRAME	18.900	☐
1,44 MB (3,5") WITH FRAME	19.800	☐
1,2 MB (5,25")	16.400	☐
COMMODORE 1541-II FOR C64	34.000	☐

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10, A4, 144CPS	49.200	☐
STAR LC-10 COLOR, A4, 144CPS	66.950	☐
STAR LC24-10 A4,170CPS	76.700	☐
MANNESMANN TALLY MT81	43.900	☐
CITIZEN 120D, A4,120CPS	43.900	☐
CITIZEN SWIFT 24, A4,160CPS	90.085	☐
SEICOSHA 1200 AJ, A4, 120 CPS	39.900	☐
PROFEX MD160 A4,160CPS	43.900	☐
PROFEX LASER LD1000, A4, 6PPM	299.000	☐

MONITORS

COMMODORE 1084 Stereo for AMIGA	68.500	☐
PROFEX 1430 COLOR VGA	100.800	☐
14"VGA PAPER WHITE	42.700	☐
PROFEX MAM 1410 MULTISCAN	119.000	☐
14" EGA COLOR	76.700	☐
14" PAPER WHITE	25.860	☐
NEC 3D MULTISYNCH 14"	195.000	☐
14" MULTISYNCH MONOCHR.	61.800	☐
PROFEX CM14+ STEREO for AMIGA	64.660	☐

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΑ
12ΜΗΝΗ ΕΓΓΥΗΣΗ
ΣΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 40/50 ΜΕ ΚΛΕΙΔΙ 5.25" ή 3.5"	1.510	☐
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 80/100 >> >> >> >>	1.730	☐
MOUSEPAD NORIS DATA	1.300	☐
MONITOR FILTER 12" (NORIS)	3.360	☐
MONITOR FILTER 14" >>	3.880	☐
ΒΑΣΗ ΟΘΟΝΗΣ 12"/14"	3.360	☐
ΒΑΣΗ ΕΚΤΥΠΩΤΗ 80 ΣΤΗΛΩΝ	3.360	☐
ΠΛΑΣΤΙΚΟ ΚΑΛΥΜΜΑ AMIGA 500	1.730	☐
ΚΟΦΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΤΩΝ	860	☐
ΣΤΡΕΦΟΜΕΝΟΣ ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ ΟΘΟΝΗΣ	25.000	☐
ΒΑΣΗ ΠΥΡΓΟΥ ΜΕΤΑΛΛΙΚΗ ΜΕ ΡΟΔΕΣ	7.330	☐
ΘΗΚΗ ΓΙΑ MOUSE	520	☐
SET ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΥ DRIVE 3,5"/5,25"	860	☐

ΕΙΔΙΚΑ ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ

POLAROID	10.350	☐
POLAROID ΜΕ ΓΕΙΩΣΗ	12.070	☐
FUJI CRT MONITOR FILTER	24.150	☐

ΧΑΡΤΙ

12"x240MM 60g/M2 (A4) 1000φ.	1.730	☐

JOYSTICKS

JOYBOARD JB-2	3.880	☐
COMP. PRO 5000	3.450	☐
COMP. PRO EXTRA (ΔΙΑΦΑΝΕΣ)	3.880	☐
QUICKSHOT I	1.300	☐
QUICKSHOT II	1.680	☐
QUICKSHOT II TURBO	2.540	☐
QUICKSHOT 113 (IBM-ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ)	3.360	☐

MOUSES - SCANNERS

SUPER MOUSE	8.480	☐
GENIUS MOUSE (NORIS)	10.180	☐
MOUSE KIT GENIUS (NORIS)	11.040	☐
GENIUS MOUSE 6000 HIRES	12.090	☐
GENIUS MOUSE GM F301	12.760	☐
SCANNER GENIUS GS 4500	56.000	☐

ADD - ON - CARDS

GAME CARD PROFEX GC1	3.400	☐
GAME ARD GC2 (4,77-16MHz)	4.270	☐
CLOCK CARD PROFEX	5.170	☐
HERCULES CARD/PRINTER	9.500	☐
COLOR GRAPHICS CARD/PRINTER	9.500	☐
DUAL (CGA/MGA) CARD/PRINTER	12.070	☐
SUPER EGA LEVEL 3 (640x480)	25.400	☐
SUPER EGA LEVEL 5 (800x600)	34.050	☐
AD/DA CARD 16 KANAL/12 BIT	25.400	☐
DISK CONTROLLER (2x1,44MB)	6.800	☐
EPROM CARD 4 ΘΕΣΕΩΝ (2716-27512)	31.900	☐
MULTI I/0 (GAME,2S,1P,Cont. 2x1,44)	11.650	☐
PARALLEL PRINTER CARD	4.200	☐
SERIAL CARD (ΔΙΠΛΗ)	6.040	☐
MULTI I/0 AT (GAME,2S,1P)	7.500	☐
VGA CARD K800 (800x600)	38.800	☐
VGA CARD K1000 (1024x768)	50.000	☐
8255 I/0 CARD	15.950	☐
IEEE 488 CARD	42.670	☐

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

PROFEX HARD DISK 33MB (40MS)(A500)	109.500	☐
COMMODORE DESKTOP VIDEO DIGITIZER	177.120	☐
MIDI -INTERFACE (AMIGA)	9.750	☐
512Kb RAM EXPANSION (A500)	21.200	☐
SOUND SAMPLER STEREO	12.700	☐
2MB RAM (έως 8 MB) A2000	94.100	☐
A2300 GENLOCK (A2000)	46.600	☐

MOTHERBOARDS

XT-12 MHz/0 KB	16.800	☐
AT 12 MHz/0 KB	49.600	☐
AT 16 MHz/0 KB	73.700	☐
AT 20 MHz/0 KB	78.450	☐
386 SX 16 MHz	83.620	☐
386 20 MHz	231.900	☐
386 25 MHz 64K CACHE	349.140	☐

KEYBOARDS

KEYBOARD 102 KEYS (XT/AT)	12.590	☐

ΚΟΥΤΙΑ - ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ

AT BOX ΜΕ 200Watt Τροφοδοτικό	31.000	☐
200 Watt ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ	15.500	☐
MINI TOWER BOX (με τροφοδοτ.)	33.600	☐
TOWER BOX (με τροφοδοτικό)	58.750	☐

ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

8087-10 MHz	42.670	☐
80287-10 (έως 13 MHz)	55.170	☐

ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ

5.25" NONAME	78	☐
5.25"PROFEX, PRECISION	86	☐
5.25" FUJI, BASF, DATALIFE, KODAK	172	☐
5.25" DATALIFE PLUS (TEFLON)	216	☐
3,5" NONAME 2DD	172	☐
3,5" PROFEX 2DD	216	☐
3.5"PRECISION	259	☐
3,5" BASF, FUJI, KODAK, DATALIFE	345	☐
3,5" HD KODAK, FUJI	776	☐
3" MAXELL CF2	605	☐

HARD DISKS

20MB 65MSEC + CONTROLLER	53.450	☐
20MB 28MSEC + CONTROLLER	62.900	☐
30MB 28MSEC MFM+CONTROLLER	74.150	☐
40MB 28MSEC + CONTROLLER	81.900	☐
FILECARD WD 20 MB	64.655	☐
FILECARD WD 30 MB	75.000	☐

ΤΡΟΦΟΔΟΤ. ΑΔΙΑΛΕΙΠΤΟΥ ΠΑΡΟΧΗΣ (UPS)

USV 500 VA	84.500	☐

ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΣΟ	
+ ΦΠΑ 18%	
ΤΕΛΙΚΟ ΠΟΣΟ	

+ ΤΑΧΥΔΡ. ΕΞΟΔΑ

ΠΡΩΤΑ

Αγαπητο Pixel

Είμαι κάτοχος ενός Spectrum+2. Εδώ και ένα περίπου χρόνο χρησιμοποιώ ένα Disciple disk interface και ένα drive των 3,5 ιντσών. Διάβασα ότι για το Disciple έχει κυκλοφορήσει μια νέα έκδοση της ROM, η οποία επιτρέπει τη μεταφορά στο δίσκο και προγραμμάτων 128 k. Εγώ για την ώρα μπορώ να μεταφέρω με το snapshot μόνο 48 k προγράμματα. Εμαθα πως η MGT που το κατασκευάζει, είχε προβήματα κι έκλεισε. Πού θα πρέπει να απευθυνθώ τώρα για πληροφορίες και πιθανό service;

Ευχαριστώ πολύ

Ν. Κοζιάρης

Κατ' αρχάς, συγχαρητήρια για το τόσο τολμηρό upgrade που έκανες! Λίγοι θεωρούν τον Spectrum άξιο να διαθέτει ένα disk drive, και μάλιστα με τόσο καλό controller. Καθώς η Miles Gordon Technology δεν υπάρχει πια, θα μπορείς να απευθύνεσαι στην Datel Electronics, Fendon Industrial Estate, Govan Road, Fenton, Stoke-on-Trent, England. Η Datel έχει αγοράσει όλο το στοκ της MGT από Disciple και +D, και έχει επίσης αναλάβει το service των μηχανημάτων. Μπορείς λοιπόν να τους ζητήσεις πληροφορίες, μην ξεχνώντας να εσωκλείσεις ένα κουπόνι διεθνούς αλληλογραφίας (IRC) για τα ταχυδρομικά τους έξοδα.

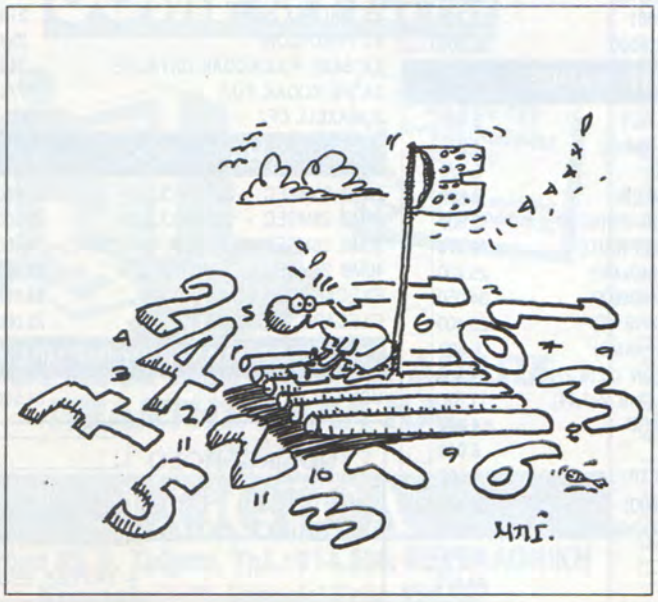
Pixelάρα, γειά χαρά.

Θα ήθελα να μάθω τι είναι το σήμα RGB, και σε τι διαφέρει από το σήμα τύπου composite. Εχω ένα έγχρωμο monitor που διαθέτει και τις δύο υποδοχές. Μπορώ να το συνδέσω στον υπολογιστή μου; Επίσης, τι καλώδιο πρέπει να αγοράσω, για να συνδέσω το βίντεό μου με το monitor και να βλέπω τηλεόραση;

Φιλικά

Θ. Σκουρογιάννης

Φίλε Θάνο, ας δούμε τι μπορούμε να κάνουμε για σένα. Λοιπόν: RGB είναι τα αρχικά των λέξεων Red, Green και Blue. Αυτό σημαίνει πως το monitor χειρίζεται τα τρία βασικά χρώματα (κόκκινο, πράσινο, μπλε) ξεχωριστά. Σαν αποτέλεσμα έχεις μια πολύ καλή και σταθερή εικόνα, χωρίς ενοχλητικά διπλά είδωλα και μπέρδεμα των χρωμάτων. Επειδή όμως δεν μου λες τι υπολογιστή έχεις, θα πρέπει να συμβουλευθείς το manual του, για το πώς θα συνδέσεις το monitor με τον υπολογιστή. Οσο για την περίπτωση του βίντεο, εδώ θα πρέπει να ξεχάσεις το RGB. Τα βίντεο που κυκλοφορούν στην αγορά, ακόμα και εκείνα με πρίζα τύπου scart, δεν διαθέτουν παρά μόνο composite είσοδο/έξοδο. Στην έξοδο αυτή θα πρέπει να συνδέσεις το monitor σου με το προβλεπόμενο από τον κατασκευαστή καλώδιο. Τέλος, έχε υπόψη σου ότι θα παρακολουθείς ασπρόμαυρα τα κανάλια που εκπέμπουν με σύστημα SECAM, δηλαδή τα τρία κρατικά. Στα υπόλοιπα, θα μπορείς να παρακολουθείς την αγαπημένη σου σαπουνόπερα σε πολυχρωμία!



Αγαπητό Pixel,

Αποφάσισα να σου γράψω, καθώς είδα ότι απαντάς σε προβλήματα αναγνωστών. Εχω εδώ και λίγο καιρό έναν Commodore 64, και αρκετά προγράμματα. Πρόσφατα, παρατήρησα πως σε πολλά από αυτά υπάρχει μια εισαγωγή, όπου κινούνται sprites, μηνύματα κινούνται πέρα-δώθε, και ταυτόχρονα γίνονται διάφορα εφέ στην οθόνη. Παραλληλα, ακούγεται και μουσική. Προσπάθησα να κάνω κάτι ανάλογο στη Basic, αλλά απέτυχα παταγωδώς. Δεν ξέρω γλώσσα μηχανής, και μάλλον είναι λίγο αργά γι' αυτό - είμαι 37 ετών. Υπάρχει καμιά λύση στο πρόβλημά μου; Επίσης, μπορεί στον Commodore, όταν φορτώνει από κασετόφωνο, να ακούγεται ο ήχος, όπως στον Spectrum;

Ευχαριστώ για τη φιλοξενία

Γ. Πεταλάς

Φίλε Γιώργο,

Πραγματικά ωραία αυτά τα εισαγωγικά κομμάτια, όπως τα λες, αν και αμφιβάλλω εάν συνηθίζουν να βάζουν κάτι τέτοιο οι εταιρίες προγραμμάτων. Μάλλον κάποια ύποπτα cracking services το κάνουν αυτό. Τέλος πάντων. Αν και ποτέ δεν είναι αργά να μάθει κανείς γλώσσα μηχανής, η καταλληλότερη λύση για την περίπτωσή σου είναι να χρησιμοποιήσεις κάποιο από τα πακέτα δημιουργίας demos που κυκλοφορούν στην ευρύτερη αγορά. Συνήθως αποτελούνται από utilities σχεδιασμού γραφικών και κίνησης sprites, editors για το γράψιμο μουσικής και κειμένου. Ολα αυτά με άπειρους - σχεδόν - συνδυασμούς. Ετσι, μπορείς σε ελάχιστο χρόνο και με ελάχιστο κόπο να φτιάξεις κάποιο εισαγωγικό demo υψηλής ποιότητας. Οσο για το δεύτερο ερώτημά σου, η απάντηση είναι αρνητική. Ο Commodore αποκόπτει σχεδόν εντελώς το ηχητικό σήμα του κασετοφώνου, και έτσι δεν ακούγεται τίποτε από αυτό στην έξοδο του ήχου. Είναι καλύτερα έτσι, δεν νομίζεις;

Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας φανατικός κάτο-

ΒΗΜΑΤΑ

χος του Spectrum, κι έχω κάποιες απορίες σχετικά με τον υπολογιστή μου, τον +2 128k. Ο εξάδελφός μου έχει έναν 48k. Αφού λοιπόν ο υπολογιστής μου έχει μεγαλύτερη μνήμη, γιατί όταν δίνω π.χ. POKE 90000,255, μου εμφανίζει το μήνυμα Integer out of range; Μήπως έχει καεί τίποτε; Πάντως, τα προγράμματα για τον 128k τα φορτώνει κανονικά. Επίσης, πώς μπορώ να συνδέσω joystick διαφορετικό από εκείνο της Amstrad, που δεν είναι και καλό; Τέλος, ποιος υπολογιστής είναι πιο γρήγορος, ο Spectrum ή ο Amstrad;

Ευχαριστώ πολύ,
Δ. Αναγνώστου

Φίλε Δημήτρη,

α) Τα φαινόμενα συχνά απατούν! Το ότι δεν μπορείς να δώσεις απευθείας την εντολή αυτή, οφείλεται στην ιδιαιτερότητα του επεξεργαστή Z80 να μπορεί να βλέπει ταυτόχρονα μόνο 64 k μνήμης. Στην περίπτωση του Spectrum αυτά μεταφράζονται σε 16 k ROM και 48 k RAM. Ετσι, μπορείς να κάνεις POKE και PEEK μέχρι και τη διεύθυνση 65535. Η επιπλέον μνήμη του 128k Spectrum είναι απλά κρυμμένη! Οταν π.χ. χρησιμοποιείς το RAMdisk, τότε ο υπολογιστής καταλαβαίνει πως χρειάζεται και άλλη μνήμη, και τότε κοιτάει εκεί που πρέπει. Οι προγραμματιστές φυσικά μπορούν και χειρίζονται την επιπλέον μνήμη χωρίς να χρειάζεται να μεσολαβήσει ο μεταφραστής της Basic. Δες και το προηγούμενο τεύχος, όπου αναφερθήκαμε στον Amstrad για τον ίδιο ακριβώς λόγο. β) Απευθείας σύνδεση φοβάμαι πως δεν γίνεται. Αυτό διότι η Amstrad, πονηρά σκεπτόμενη, ανακάτεψε τα καλώδια του βύσματος του joystick, έτσι ώστε, θέλοντας και μη, οι χρήστες να χρησιμοποιούν τα δικά της χειριστήρια. Πάντως, υπάρχουν στο εμπόριο μετατροπείς του βύσματος από εκείνο της Amstrad σε κοινό τύπου Atari. γ) Και οι δύο διαθέτουν τον ίδιο επεξεργαστή (Z80) με το ίδιο κρύσταλλο (3,5 MHz). Κατά τ' άλλα, τυχόν διαφορές που έχεις παρατηρήσει ανάμεσα στα δύο μηχανήματα και για το ίδιο πρόγραμμα, οφείλονται αποκλειστικά στα... κέφια των προγραμματιστών!

Αγαπητό Pixel,

Ο υπολογιστής που έχω είναι ο Spectrum 128k. Μπορώ να πω ότι έχω σχεδόν εγκαταλείψει τα παιχνίδια, και προσπαθώ κι εγώ να δημιουργήσω κάποια χρήσιμα προγράμματα για τον υπολογιστή μου. Γνωρίζω τα βασικά πράγματα για τη γλώσσα μηχανής, αλλά μου παραμένουν άλυτες ορισμένες απορίες. Ελπίζω να μου τις λύσεις, καθώς έχω κάποιες ιδέες που πρέπει να υλοποιηθούν σύντομα. Αρχικά, τι είναι και σε τι χρησιμεύει ο refresh register (R); Προσπάθησα να τον χρησιμοποιήσω, αλλά αλλάζει τιμές με ανεξήγητο τρόπο. Πώς μπορώ να δημιουργήσω ρουτίνες σε interrupt mode 0; Σχεδόν πάντα συμβαίνει system crash. Μπορεί ο Spectrum να παίζει sampled μουσική με όργανα, όπως η Amiga; Τέλος, ποια είναι τα πιο δημοφιλή παιχνίδια αυτή την εποχή;

Φιλικά
Γ. Επιτροπιάδης

Φίλε Γιάννη,

Είναι βέβαια παρήγορο που κάποιοι ασχολούνται και με σοβαρά ζητήματα με τον υπολογιστή τους, και δεν παίζουν μονάχα παιχνίδια, όπως κάνουν μερικοί - μερικοί (όλο Kick Off, κύριε Κυπαρίσση!). Από αυτά που μου λες, βλέπω ότι κολλάς εκεί που δεν πρέπει. α) Ο refresh register είναι καταχωρητής εσωτερικής χρήσης στον Z80. Το περιεχόμενό του μεταβάλλεται με κάθε εντολή που εκτελείται. Είναι κάτι σαν ρολόι που κινείται από το 0 ως το 255 με άτακτο βήμα, και μετά ανακυκλώνει. Ετσι, καθώς η νέα τιμή του εξαρτάται κάθε φορά από το χρόνο σε κύκλους μηχανής που απαιτείται για να εκτελεστεί η εντολή αυτή, βρίσκει συχνά εφαρμογή σε μεθόδους κλειδώματος και προστασίας ενός προγράμματος.

Ο προγραμματιστής έχει εκ των προτέρων υπολογίσει την τιμή του refresh register σε κάποια συγκεκριμένη χρονική στιγμή, και ελέγχει εάν η τιμή αυτή είναι η πρέπουσα. Αν όχι, τότε κάποιος "έχωσε τη μύτη του" στο πρόγραμμα, και γίνεται system reset ή οτιδήποτε άλλο έχει προβλέψει ο προγραμματιστής. β) Το interrupt mode 0 δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί στον Spectrum, ούτε και στον Amstrad. Εχει διατηρηθεί ως εντολή για συμβατότητα με τον πρόγονο του Z80, τον 8080 της Intel. Ετσι, λογικό είναι ο υπολογιστής σου να μη μπορεί να βρει ουσιαστική χρησιμότητα στην εντολή αυτή. γ) Sampled όργανα; Εννοείς να ακούς κάποιο μουσικό κομμάτι που να μπορεί να ακουστεί σαν να παίζεται είτε από βιολί, είτε από πνευστά κ.λπ. Δυστυχώς όχι. Η Amiga μπορεί, διότι εκτός από τον Motorola 68000 που διαθέτει (πολύ πιο γρήγορος από τον Z80), διαθέτει και επιπλέον hardware γι' αυτή τη δουλειά. δ) Η στήλη των TOP-20 συντάσσεται για αυτόν ακριβώς το λόγο. Εκεί θα βρεις τα πιο δημοφιλή παιχνίδια. ■

KICK

Εν έτει 1990 δεν νοείται χρήστης 16-bit υπολογιστή, που να μην έχει παίξει κάποιο από τα Kick Off που έχει κυκλοφορήσει η Anco. Η σειρά των παιχνιδιών αυτών αγαπήθηκε και παίχτηκε πολύ απ' όλους μας. Ας ρίξουμε όμως μια ματιά στην ιστορία:

Βρισκόμαστε περίπου στο καλοκαίρι του 1989, και η Anco ρίχνει στην κυκλοφορία ένα ποδοσφαιράκι με το όνομα Kick Off. Λιτά γραφικά, που όμως επιτρέπουν γρήγορη κίνηση, και ρεαλιστικό κοντρόλ είναι τα κυριότερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, που το ανεβάζουν πολύ γρήγορα στην κορυφή των προτιμήσεων του κοινού - και βέβαια του πίνακα των πωλήσεων. Ωστόσο, υπήρχαν κάποιες ατέλειες στο κοντρόλ της μπάλας και - κυρίως - στη συμπεριφορά του τερματοφύλακα. Οι ατέλειες αυτές βελτιώθηκαν στην επόμενη έκδοση του Kick Off, που βγήκε στον αέρα με το όνομα Extra Time, λίγους μήνες αργότερα. Εχουμε εδώ σταθερότερο τερματοφύλακα, κάπως πιο βελτιωμένο κοντρόλ και πολλά θεαματικά εφέ: Φαλτσαριστά σουτ, διάφορα είδη τερραίν (βρεγμένο, τεχνητό, λασπωμένο κ.λπ.), αέρα και αυστηρότερους διαιτητές.

Ομως έχει ήδη έρθει η άνοιξη του 1990, και η Anco αποφασίζει να ξυπνήσει το μάνατζερ που κρύβεται μέσα στον καθένα μας. Αποτέλεσμα, το Player Manager, ένα "διπρόσωπο" θα λέγαμε παιχνίδι. Εδώ μπορείτε να παίξετε το ρόλο του προπονητή, του παίκτη, του μάνατζερ της ομάδας, ή μαζί και τους τρεις συνδυασμένους.

Για να φτάσουμε στο καλοκαίρι του 1990 που κυκλοφορεί το Kick Off 2, που είναι ό,τι τελειότερο υπάρχει αυτή τη στιγμή στα football games. Αριστο κοντρόλ της μπάλας, φυσική συμπεριφορά των ποδοσφαιριστών και πολλά άλλα, έχουν κάνει τη δισκέτα του να βρίσκεται πολύ συχνά μέσα στο drive του υπολογιστή μας.

ΒΡΑΒΕΥΟΥΜΕ ΤΑ ΘΕΑΜΑΤΙΚΟΤΕΡΑ ΓΚΟΛ

OFF II

ΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Μετά το μακροσκελή μεν, απαραίτητο δε, "μαθητικό" (λόγω ιστορικής φυσιογνωμίας) πρόλογο, ήρθε η ώρα να δούμε τι μάθαμε. Θα γράψετε όλοι ένα πρόχειρο διαγώνισμα, εφ' όλης της ύλης, στο Kick Off 2. Το παιχνιδάκι έχει μια πολύ "σπέσιαλ" δυνατότητα: Να σας δείχνει σε replay τη φάση που μόλις τελείωσε (αν πατήσετε το "R"), αλλά και να σώζει τις καλύτερες φάσεις του αγώνα (πάλι με εντολή δική σας), για να τις δείχνετε στα εγγονάκια σας να μαθαίνουν (άντε και στους φίλους σας). Εδώ βρίσκεται και το "ζουμί": Θα φτιάξετε δισκέτες με τα καλύτερα γκολ σας, και θα μας τις στείλετε στο περιοδικό. Τα γκολ θα περάσουν από την αρμόδια επιτροπή των συντακτών του Pixel, και κατόπιν θα σταλούν στην... UEFA.

Η επιτροπή θα αποτελείται από τους κ.κ. Παυλή, Βασιλάκη και Λεκόπουλο, που έχουν φάει πολλά μερόνυχτα κι έχουν ακούσει πολλές ψαλμωδίες ("πάλι παίζετε και δεν γράφετε", "αμάν πια αυτό το Kick Off", "πότε επιτέλους θα μαζέψετε το χώρο σας" κ.λπ. κ.λπ.) για το εν λόγω παιχνίδι. Για να μη μιλήσουμε για τις ιστορικές μονομαχίες που έχουν γίνει στο γήπεδο - monitor ("εγώ δεν κάνω δηλώσεις, μιλάω στο γήπεδο", "έλα να σε τσακίσω", "ξέρεις να μετράς πάνω απ' το δέκα, ή να σου βάλω μόνο εννιά;", "πω πω, κοιτάξτε τι του έκανε!" κ.λπ. κ.λπ.). Τέλος πάντων. Είναι βέβαια περιττό να πούμε ότι τα καλύτερα γκολ θα βραβευθούν ανάλογα.

ΝΑΙ, ΑΛΛΑ ΠΩΣ ΘΑ ΦΤΙΑΞΟΥΜΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ;

Εδώ τα πράγματα είναι λίγο μπερδεμένα, και το manual τα μπερδεύει ακόμα περισσότερο. Πολύ πιθανό, πολλοί από εσάς να έχουν αποτύχει στην προσπάθειά τους να φτιάξουν δισκέτες. Γι' αυτό, διαβάστε προσεκτικά τα παρακάτω:

Αρχικά, φροντίστε να έχετε δίπλα σας μια φορμαρισμένη και άδεια δισκέτα. Αφού φορτώσετε το παιχνίδι, από την κύρια οθόνη, πηγαίνετε στην επιλογή ACTION REPLAY. Στη συνέχεια διαλέξτε την επιλογή STORE. Θα εμφανιστεί ένας πίνακας όπου θα πρέπει να συμπληρώσετε τα στοιχεία του αρχείου μέσα στο οποίο θα αποθηκευτούν τα στιγμιότυπα απ' το ματς. Θα δώσετε την ημερομηνία, το όνομα του αρχείου, τα ονόματα των παικτών και των ομάδων. Μόλις τελειώσετε, πηγαίνετε εκεί που λέει FILE NAME και πατήστε fire. Θα σας ζητηθεί να βάλετε την άδεια δισκέτα (Data Disk), αν δεν το έχετε ήδη κάνει. Δώστε το όνομα του αρχείου στον κατάλογο που σας εμφανίζεται, και με τις κατάλληλες κινήσεις του joystick, "ανάψτε" την επιλογή OK. Μετά fire και διαλέξτε την επιλογή QUIT. Τώρα είστε έτοιμοι για το ματς. Αρχίστε κανονικά, και μόλις θελήσετε να αποθηκεύσετε μια φάση, πατήστε R (ή S για αργή κίνηση) και μετά F1. Θα δείτε ότι το drive δουλεύει πριν ο υπολογιστής δείξει το replay.

Μόλις τελειώσει το ματς και θελήσετε να δείτε τις φάσεις σε επανάληψη, πηγαίνετε στο κύριο menu και διαλέξτε πάλι την επιλογή ACTION REPLAY. Κατόπιν VIEW MATCH REPLAYS, κι απ' τον κατάλογο που θα εμφανιστεί, διαλέξτε το όνομα του αρχείου που φτιάξατε προηγουμένως. Από κει και πέρα τα πράγματα είναι εύκολα, αν ακολουθείτε τις οδηγίες της οθόνης.

Εκείνο που θα πρέπει να προσέξετε είναι οι κινήσεις του joystick για να "ανάβετε" τις επιλογές που θέλετε. Καλύτερο θα ήταν επίσης, να μην εμπιστεύεστε το return για δουλειές που μπορούν να γίνουν με το fire: Το Kick Off 2 έχει μερικές παραξενιές.

ΚΑΙ ΚΑΤΟΠΙΝ;

Κατόπιν βάζετε τη δισκέτα με τα καλύτερα γκολ σας σε ένα φάκελο, και μας τη στέλνετε στη γνωστή πια διεύθυνση (**Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 11742 Αθήνα**). Μην ξεχάσετε να μας γράψετε τα στοιχεία σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, ηλικία και υπολογιστή), ή να συμπληρώσετε το ειδικό κουπόνι που θα υπάρχει στο επόμενο τεύχος. Κάτι σημαντικό: Γράψτε μας οπωσδήποτε αν τα γκολ της δισκέτας τα πετύχατε ενάντια σε κάποιο φίλο σας ή στον υπολογιστή. Αν συμβαίνουν και τα δύο, θα ήταν καλύτερο να τα έχετε σώσει κάτω από διαφορετικά filenames.

Στο επόμενο τεύχος θα υπάρχουν επίσης και οι ημερομηνίες για το διαγωνισμό (προθεσμίες κ.λπ.), καθώς και τα δώρα, τα οποία θα είναι αντάξια του ιδρώτα που χύσατε για να βάλετε τα ωραία γκολάκια. Λοιπόν, δεν μπορώ να καταλάβω τι περιμένετε και δεν έχετε αρχίσει ακόμα το παιχνίδι. Εχετε πάντα έτοιμη μια δισκέτα μέσα στο drive, γιατί ένα γκολ σε έναν απλό αγώνα προπόνησης μπορεί να σας χαρίσει κάποιο δώρο.

Καλή τύχη.

HINTS 'N' TIPS

STREET FIGHTER
(ATARI ST)

Σε προσπάθεια ανασυγκρότησης λοιπόν, κι ελπίζω μετά το τέλος της στήλης να νιώθουμε όλοι καλύτερα. Στο εν λόγω παιχνίδι, πατώντας το HELP περνάτε πίστα. Αυτό από τον Νίκο Δόμβρο. Νίκο, όταν βλέπεις βόμβες στην οθόνη σου, να ρίχνεις επάνω στον ST σου ένα ποτήρι χλιαρό τσάι.

THUNDER BLADE
(SPECTRUM)

Λοιπόν, περάσατε καλά; Πού ρίξατε τις πρώτες βουτιές της δεκαετίας; Σιγά, ένας-ένας. Ενόσω θα μου λέτε, ορίστε και μερικά pokes: Αρχικά **POKE 36515,255** για 255 ζωές.

CHASE H.Q.
(AMSTRAD)

POKE 39929,201 για άπειρο χρόνο.

CABAL
(SPECTRUM)

POKE 32203,183: POKE 32669,255: POKE 36655,183: POKE 41041,183. Με αυτά αποκτάτε αθανασία. Ωστόσο, μπορεί να σας πάρει κάποια σφαίρα. Σε τέτοια περίπτωση χάνετε τις ζωές σας, και το παιχνίδι σας ρωτάει αν θέλετε να συνεχίσετε. Απαντήστε Y και θα έχετε άπειρες ζωές ΚΑΙ αθανασία (όχι του Αιγάλεω).

RICK DANGEROUS
(SPECTRUM)

POKE 58356,183 για άπειρες ζωές. Ολα τα pokes από τους Ice and Hot man. Ευχαριστούμε.

ASSAULT ON PORT STANLEY
(AMSTRAD)

Βλέπω, μου... μαυρίσατε κιόλας! Τα αντιηλιακά θα δούλεψαν στο φουλ, φαντάζομαι. Λοιπόν, πληκτρολογήστε:

10 m=&800:OPENOUT "d":h=HIMEM
20 MEMORY m-1:CLOSEOUT
30 LOAD "STAN.BIN",m
40 POKE 2248,0:CALL m

και τρέξτε το.

MOON BUGGY
(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε το παρακάτω listing, και τρέξτε το για άπειρα... γενικώς!

10 MODE 1: BORDER 0:INK 0,0
20 INK 1,26:INK 2,10,INK 3,6
30 MEMORY &3000:LOAD "PROG.BIN"
40 POKE -30863:CALL 30720

PUNCHY
(AMSTRAD)

Ξαναματαπληκτρολογήστε

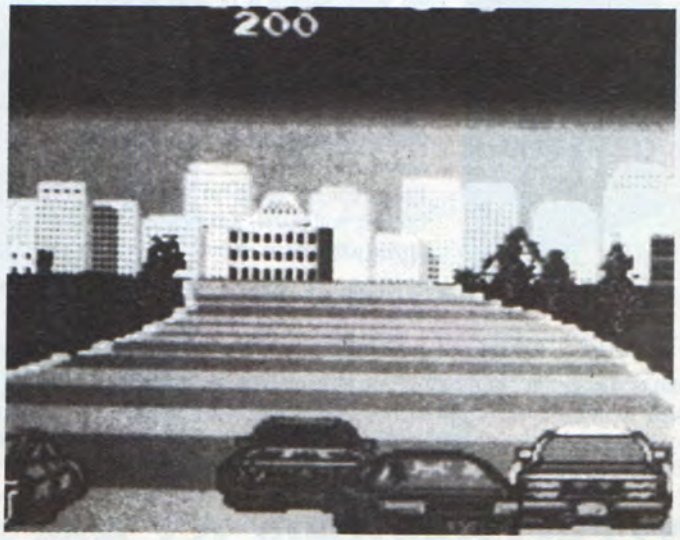
10 OPENOUT "DUM":MEMORY &1FFF
20 CLOSEOUT:LOAD "LOGO":CLS
30 CALL &9640:LOAD "CODE":CLS
40 POKE 8361.0:CALL &2000

και RUN.

HARRIER ATTACK
(AMSTRAD)

Επιτεθείτε στο σκληρό αυτό παιχνίδι με το παρακάτω listing. Πληκτρολογήστε το:

10 MEMORY &8606
20 LOAD "HARRIER.BIN"
30 POKE 34693,0
40 CALL &8606
και δώστε RUN.



ELECTRO FREDDY
(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε το παρακάτω listing:

10 MEMORY 10000:LOAD "E1TO3"
20 CLS:CALL &7FA0:LOAD "A1TO4"
30 LOAD "A5":POKE 39356,0
40 CALL 31678: CALL 39323

και τρέξτε το για άπειρες ζωές. Ολες τις επεμβάσεις μας τις έστειλε ο Νίκος Σωτηρίου.

Πολυχακερότατος ο φίλος μας. Ευχαριστούμε πολύ.

HUNCHBACK
(CBM)

Φορτώστε το παιχνίδι, κάντε reset και **POKE 18704,x:SYS 16384** και θα πάρετε x ζωές. Προσοχή μόνο, το x να είναι μέχρι 135.

BLACK HAWK
(CBM)

Φορτώστε, κάντε reset και δώστε **POKE 8290,x:POKE 8294,y:SYS 8192.** Το x είναι ο αριθμός των ζωών, ενώ το y είναι το επίπεδο απ' το οποίο θέλετε ν' αρχίσετε. Προσέξτε μόνο, γιατί το παιχνίδι πάνω απ' το 75 επίπεδο γίνεται πολύ δύσκολο.

LANCER LORDS
(CBM)

Φορτώστε, κάντε reset και **POKE 2899,x: POKE 2904,y:**

Είδατε τελικά που όλα είναι μια ιδέα και μόνο; Πάνε, πέρασαν κι αυτές οι διακοπές, και μάλιστα πολύ γρήγορα. Καταλάβατε τίποτα; Οχι γιατί αν κάποιος κατάλαβε, να μου το πει κι εμένα. Χρειάζομαι τρεις μήνες άδεια μετ' αποδοχών!

SYS 2062, για x ζωές και y επίπεδο αρχής.

PEGASUS

(CBM)

Φόρτωμα - reset και **POKE 5627,x:SYS 2061** για άπειρες ζωές. Ολες οι επεμβάσεις απ' τον πολύ εργατικό Billy the Rig, γνωστότερο ίσως σαν Βασίλη Ρίγκα. Βασίλη, ευχαριστούμε.

SWORD OF SODAN

(AMIGA)

Κάντε hi-score, κι αντί για όνομα γράψτε RAD. Θα αποκτήσετε άπειρες ζωές. Το tip από τον Γιώργο Ανδρικόπουλο.

GHOSTBUSTERS II

(AMSTRAD)

Για να περάσετε εύκολα την πρώτη πίστα, κάντε pause και τυπώστε **"AYKROYD".** Θα αποκτήσετε αμείωτο θάρρος, και σκοινί που δεν κόβεται.

SANXION

(SPECTRUM)

POKE 36565,0 για άπειρες ζωές.

STREET HASSLE

(SPECTRUM)

POKE 49661,174 για άπειρες ζωές. Κι αυτά τα pokes απ' την Blackgames. Ευχαριστούμε.

BARBARIAN

(AMIGA)

Μιλάμε για το Barbarian της Psygnosis. Ο Δημήτρης Γεωργαντζάκος μας γράφει ότι αν πατήσετε το F1 (κάνετε PICK UP), όταν σας επιτίθενται τα διάφορα τέρατα, μπλοκάρεται η εντολή COLLISION, με αποτέλεσμα να μη σας τρώνε. Για δείτε τι γίνεται.

APB

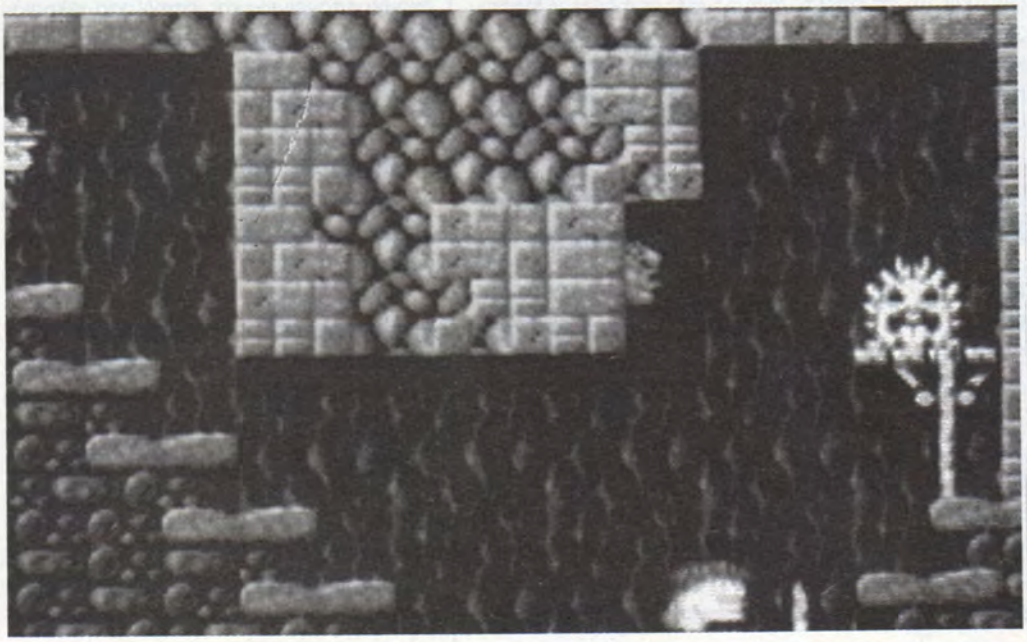
(AMIGA)

Τυπώστε "ALF" στην οθόνη των hi-scores. Από τον Δήμο Κοντογιάννη.

MATA HARI

(AMSTRAD)

Αν πάτε στο σημείο απ' όπου πήρατε κάποιον δυναμίτη, και πατήσετε RETURN, θα παρατηρήσετε ότι θα πάρετε άλλον ένα δυναμίτη. Αυτό ισχύει για όλα τα σημεία όπου υπάρχουν δυναμίτες, και γίνεται άπειρες φορές. Ετσι, δεν χρειάζεται να κλείσετε το παιχνίδι, αν χάσετε κάποιο δυναμίτη. Δεν κόβω το κεφάλι μου, αλλά νομίζω ότι πιάνει και σε Atari ST. Το κολπάκι μας το έστειλε ο Νίκος Μούρας, με τη βοήθεια του Μανώλη Τσόχατζη. Ευχαριστούμε.



IMPACT

(AMIGA / AMSTRAD)

Προβληματάκι με τους κωδικούς μας προέκυψε. Ο Φάνης Χατζηγρίβας προσπαθεί να ρίξει κάποιο φως:

level 11: AMEN
level 21: BOOK
level 31: CROWN
level 41: DOOR
level 51: EDGE
level 61: FALL
level 71: GATE
level 81: USER.

CHASE H.Q.

(AMSTRAD)

Βάλτε την επιλογή redefine keys και πληκτρολογήστε τη λέξη SHOCKED. Τώρα, πατώντας το πλήκτρο 1, αρχίζετε απ' την αρχή το ίδιο level, πατώντας το πλήκτρο 2 περνάτε level, πατώντας το πλήκτρο 3 βλέπετε την τελική οθόνη και, τέλος, πατώντας το πλήκτρο 4 κερδίζετε έξτρα ζωή.

Για την disk version του παιχνιδιού δώστε **POKE &2022,&00** για άπειρο χρόνο, και **POKE &3820,0** για άπειρα τούρμπο. Τέλος, για τον 464: **POKE &2047,&00** για άπειρο χρόνο και **POKE &3872,&00** για άπειρα τούρμπο.

Μιλάμε τώρα για ολοκληρωμένες επεμβάσεις, όχι αστεία. Είναι του Φάνη Χατζηγρίβα.

Λοιπόν, εδώ τελειώνουμε. Στο επόμενο τεύχος θα σας διηγηθώ τι κάναμε εμείς το καλοκαίρι. Μέχρι τότε, προετοιμαστείτε για τις μελαγχολίες του φθινόπωρου, και γεια σας. ■

Τι σου είναι όμως αυτοί οι Ninja! Ποτέ δεν κάθονται ήσυχα. Κάθε λίγο και λιγάκι ξεσηκώνονται για να αντιμετωπίσουν εκείνους που καταπιέζουν τους αθώους και ανυπεράσπιστους πολίτες. Είναι, όπως θα λέγαμε, οι cowboys της Ανατολής. Αυτή τη φορά, η Virgin μεταφέρει στην οθόνη σας τις περιπέτειες ενός διδύμου πολεμιστών Ninja, οι οποίοι πρέπει να σώσουν την ανθρωπότητα από τις καταχθόνιες μηχανές - ρομπότ ενός ανατολίτη αρχιμαφιόζου. Αρκετά καλό conversion από το ομώνυμο coin - op της Taito, και σχετικά δύσκολο. Προτιμήστε το two - player game, διότι έτσι θα αντιμετωπίζετε ευκολότερα τους αντιπάλους σας, ενώ σε μερικά format υπολογιστών μπορείτε να κινείτε ταυτόχρονα και τους δύο Ninja, εάν επιλέξετε τα ίδια πλήκτρα για την κίνηση και των δύο. Ας δούμε λοιπόν τις πίστες μία προς μία.

Επίπεδο (1). Βαθμός δυσκολίας 6/10.

Ο οπλισμός σας αποτελείται αποκλειστικά από σούρικεν, τα οποία και είναι περιορισμένα σε αριθμό. Επίσης, χρησιμοποιείτε την ευλυγισία σας και κτυπήματα καράτε. Οι αντίπαλοι, αντίθετα, είναι πλήρως εξοπλισμένοι και διαθέτουν μια μεγάλη ποικιλία από είδη όπλων. Οι αξιωματικοί δεν πυροβολούν, αλλά απορροφούν γρήγορα την ενέργειά σας με την επαφή ή με κτυπήματα. Αυτούς τους εξουδετερώνετε με γρήγορα κτυπήματα, και δεν σπαταλάτε σούρικεν. Οι στρατιώτες κινούνται γρήγορα, σταματούν για σκόπευση και πυροβολούν. Αφήστε τους να πυροβολήσουν και σκύψτε, αποφεύγοντας έτσι τις σφαίρες. Κατόπιν τους πλησιάζετε, και τους καταφέρετε γρήγορα κτυπήματα. Οι στρατιώτες που χρησιμοποιούν ολμοβόλα είναι και οι πλέον επικίνδυνοι. Αν προλάβουν να πυροβολήσουν, απομακρυνθείτε από το βεληνεκές του όλμου με γρήγορα άλματα. Για να τους εξουδετερώσετε είναι απαραίτητη η χρήση των σούρικεν, ή πολλαπλά κτυπήματα. Αρκετά συχνά εμφανίζονται κάποιοι αντίπαλοι που στη σωματική διάπλαση θυμίζουν πολύ τον Κουασιμόδο. Είναι αρκετά ευκίνητοι και χρειάζονται τρία σούρικεν για να σκοτωθούν. Προτιμήστε αυτή τη μικρή σπατάλη από την άμεση επαφή μαζί τους, διότι η ενέργειά σας θα ελαττωθεί ταχύτατα. Στο τέλος του επιπέδου εμφανίζεται ένας ευτραφής κύριος κρατώντας μια σπάθα. Εδώ χρησιμοποιείτε όσα σούρικεν σας έχουν απομείνει, και όταν σας πλησιάζει, εσείς εκτελείτε άλματα πάνω από την κοφτερή του σπάθα. Επαναλαμβάνετε ώσπου να γίνει καπνός.

> Αν βαρεθήκατε να βλέπετε στην οθόνη του υπολογιστή σας το μήνυμα "TOUGH LUCK BUSTER! YOU ARE DEAD", τότε είναι μάλλον καιρός να διαβάσετε αυτές τις σελίδες. Για μια ακόμα φορά, θα παρουσιάσουμε όλα εκείνα τα μαγικά κόλπα, με τα οποία θα μπορέσετε κι εσείς πλέον να φέρετε εις πέρας την επικίνδυνη αποστολή.

Επίπεδο (2). Βαθμός δυσκολίας 6/10.

Ομοιο σε δυσκολία, και κατά μεγάλο μέρος σε αντιπάλους, είναι και το επίπεδο αυτό. Οι στρατιώτες αντιμετωπίζονται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, μόνο που είναι αρκετά περισσότεροι. Απαιτείται λοιπόν ταχύτητα και ακρίβεια στις κινήσεις σας. Ενα νέο στοιχείο αποτελούν οι αγέλες από σκύλους που σας επιτίθενται και προσπαθούν να γευθούν τη σάρκα σας. Δεν έχει σημασία αν κατά βάθος αγαπάτε τα ζώα. Κτυπήστε τους αλύπητα τη στιγμή που προετοιμάζονται για το άλμα. Εναλλακτικά μπορείτε να τους αποφύγετε, ιδίως εάν εί-

ναι πολλοί στη σειρά, εκτελώντας τις γνωστές ακροβατικές σας τούμπες στον αέρα. Στην μέση περίπου του επιπέδου, αλλά και στο τέλος του, ένα εντυπωσιακό τανκ κάνει την εμφάνισή του, όμως είναι πολύ λιγότερο επικίνδυνο από ό,τι δείχνει. Και στις δύο περιπτώσεις παραμείνετε στο δεξί άκρο της οθόνης. Αφήστε το τανκ να κινηθεί προς τα αριστερά. Αφού εμφανιστεί στη οθόνη ολόκληρο, τότε πηδήξτε στον αέρα ενώ είστε γυρισμένοι προς την κατεύθυνσή του. Ο οδηγός του τανκ θα κρυφτεί. Αφήστε τα σούρικεν τη στιγμή που πέφτετε πλέον στο έδαφος, ώστε εκείνα να κτυπήσουν τον οδηγό. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία μερικές φορές, και το επίπεδο τελειώνει.

Επίπεδο (3). Βαθμός δυσκολίας 7/10.

Κάπως δυσκολότερο από το προηγούμενο, το επίπεδο αυτό χαρακτηρίζεται από την ύπαρξη καλοθρεμμένων punks που πετούν φωτιές από το στόμα τους. Δυστυχώς δεν παραμένουν σε μια στάση, αλλά σκύβουν, κι έτσι δεν τους αποφεύγετε με το να κάθεστε κάτω. Προτιμήστε να τους κτυπάτε από πίσω - ο σκοπός αγιάζει τα μέσα - ή εάν οι προμήθειές σας το επιτρέπουν πετάξτε τους σούρικεν. Φυσικά, παράλληλα έχετε να αντιμετωπίσετε και τους αγαπητούς στρατιώτες που έρχονται από όλες τις κατευθύνσεις. Ο τελικός αντίπαλος είναι ίδιος ο Κόναν ο Βάρβαρος, και φαίνεται ότι εξασκείται πολύ στη σφυροβολία. Κρατά λοιπόν μια ατσάλινη αλυσίδα που έχει στην άκρη της μια τεράστια μπάλα. Δεν είναι εύκολο να τον πλησιάσετε, και επίσης είναι αδύνατον να σκύψετε κάτω από την πορεία της σφύρας. Προτιμήστε την εύκολη λύση και ρίξτε του τέσσερα με πέντε σούρικεν, τη στιγμή όμως που δεν έχει ακόμη εκτοξεύσει τη σφύρα.

Επίπεδο (4). Βαθμός δυσκολίας 7/10.

Τα πράγματα σφίγγουν στο επίπεδο αυτό. Πέρα από τη γνωστή παρέα των στρατιωτών - ρομπότ που είναι αμέτρητοι, έχετε να αντιμετωπίσετε και μερικούς κακούς Ninja. Ασχετα με το ότι οι Ninja έχουν εκπαιδευθεί για να υπηρετούν πιστά το καλό, οι κύριοι αυτοί έχουν διαφθαρεί από το χρήμα. Κινούνται - ή μάλλον πετούν - με τους γνωστούς ατομικούς τους χαρταετούς σε όλα τα μήκη και πλάτη της οθόνης, και απειλούν άμεσα τη σωματική σας ακεραιότητα. Εδώ αναγκαστικά θα χάσετε κάποια ποσά ενέργειας, διότι και πολλοί είναι και το επίπεδο αυτό διαρκεί αρκετή ώρα. Καλύτερο όπλο η τρεχάλα, αλλιώς ρίξτε τους και μερικά σούρικεν. Βοηθά πάντως αρκετά να κινείσθε μπουσουλώντας, και να τους αποφεύγετε έτσι κατά το δυνατόν περισσότερο. Στη μέση περίπου, και στο τέλος του επιπέδου, ένας παλιός γνώριμος κάνει την εμφάνισή του: Το τανκ και ο οδηγός του. Ακολουθήστε την ίδια τακτική μ' εκείνη του δεύτερου επιπέδου, και όλα θα πάνε καλά. Εδώ όμως θα χρειασθούν περισσότερα κτυπήματα.

Επίπεδο (5). Βαθμός δυσκολίας 8/10.

Να και τα δύσκολα! Οχι μεγάλη ποικιλία αντιπάλων: Στρατιώτες, αξιωματικοί με ξιφολόγχες και πουλιά. Πουλιά; Μάλιστα, δεν διαβάσατε λάθος. Ενα ολόκληρο σμήνος για κάθε οθόνη, που κινούνται γρήγορα και αποφασιστικά σαν να ξεπήδησαν από την ομώνυμη ταινία του Hitchcock. Σαν πρώτη λύση προτιμήστε το πέταγμα σούρικεν, ενώ σαν εναλλακτική λύση κινηθείτε γονατιστοί. Οι τούμπες δεν ενδείκνυνται, καθώς τα πουλιά πετούν σε αρκετό ύψος από το έδαφος, γι' αυτό λοιπόν καθίστε φρόνιμα. Η δυσκολία του επιπέδου οφείλεται τόσο στο πλήθος των πουλιών, όσο και στη μεγάλη διάρκειά του. Στο τέλος, σαν να μην έφταναν όλα αυτά, έχετε να αντιμετωπίσετε τον αγριάνθρωπο με τη σφυρόμπαλα. Ακολουθήστε την ίδια τακτική όπως και στο τρίτο επίπεδο, και θα είστε έτοιμοι να ολοκληρώσετε την αποστολή σας με το επόμενο επίπεδο.

Επίπεδο (6). Βαθμός δυσκολίας 7/10.

Το τελευταίο επίπεδο του παιχνιδιού, όπου θα αντιμετωπίσετε τον κακό της υπόθεσης. Εδώ κάνουν ξανά την εμφάνισή τους οι καμπούρηδες του πρώτου επιπέδου, και έτσι θα τους αντιμετωπίσετε με σχετική ευκολία. Προσοχή όμως, διότι πρέπει να τους κτυπάτε περισσότερες φορές. Εκτός από τους γνώριμους πια στρατιώτες, αξιωματικούς κ.λπ., που θα έχετε πλέον μάθει πώς να τους αντιμετωπίζετε, εμφανίζονται επί της οθόνης και πολλά μικρά αλλά επικίνδυνα ρομπότ, που θυμίζουν πολύ τον αγαπητό R2D2 του Star Wars. Μη συγκινηθείτε καθόλου από αυτή την ομοιότητα, γιατί τα ρομπότ αυτά απομυζούν τη ζωτική σας ενέργεια πολύ γρήγορα. Πρέπει ή να τα αντιμετωπίζετε δραστικά πετώντας τους σούρικεν ενώ είστε καθιστοί, είτε σαλτάροντας ψηλά επάνω από τα - ανύπαρκτα - κεφάλια τους. Το όλο θέμα δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται, διότι παράλληλα πρέπει να αποφεύγετε και τις οβίδες των ολμοβόλων. Στο two player mode είναι απαραίτητη η άριστη συνεργασία μεταξύ των παικτών, ώστε τελικά να υπερπηδηθεί και αυτό το εμπόδιο. Λίγο πριν το περιπόθητο τέλος, συναντάτε τον ανατολίτη αρχιμαφιόζο. Στέκεται ακλόνητος λίγο πριν το δεξί άκρο της οθόνης, και πυροβολά μ' ένα περίστροφο σε τακτά χρονικά διαστήματα. Εσείς μπουσουλώντας τον πλησιάζετε. Οταν βρεθείτε πλέον πολύ κοντά του, εκτελείτε ένα άλμα και βρίσκεστε πίσω του. Ενα σούρικεν αρκεί για να τον στείλει επιτέλους στην κόλαση. Η ανθρωπότητα σώθηκε για άλλη μια φορά!

Οσοι από εσάς αρέσκονται στις φάρσες και διαθέτουν Amiga ή Atari ST, ας ρίξουν μια ματιά στα παρακάτω.

● **ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ**

AMIGA: Πατήστε capslock, πληκτρολογήστε κωδικό, μετά πάλι capslock.
MONTY PYTHON, SKIPPY, A SMALL STEP FOR A MAN, THE TERMINATOR, STEVEN AUSTIN

ATARI ST: Κρατήστε πατημένο το ALT και πληκτρολογήστε κάποιον κωδικό.
CASABLANCA, THE TERMINATOR, GENISIS OF THE DALEKS, SKIPPY, A SMALL STEP FOR A MAN, EAT TO THE BEAT, MONTY PYTHON

SPECTRUM 48 / 128: Δοκιμάστε τα παρακάτω POKES.
POKE 24599,0 = άπειρα σούρικεν για τον παίκτη (1)
POKE 24624,0 = άπειρα σούρικεν για τον παίκτη (2)
POKE 24654,201 = άπειρη ενέργεια για τον παίκτη (1)
POKE 24709,201 = άπειρη ενέργεια για τον παίκτη (2)

1 τετράδιο = 5 εμβόλια

Εκατομμύρια παιδιά σήμερα χρειάζονται ακόμα τη βοήθειά σου. Χρειάζονται την αγάπη σου. Χρειάζονται την UNICEF.

Με ένα τετράδιο UNICEF, προσφέρεις τη χαμένη ελπίδα και την αγάπη. Προσφέρεις τη χαρά στους άγνωστους φίλους σου, τα παιδιά όλου του κόσμου.

Τα τετράδια UNICEF κυκλοφορούν σε πολλά όμορφα σχέδια και θα τα βρείτε:

UNICEF, Ξενίας 3, πλατεία Μαβίλη, Αθήνα και στις τράπεζες Εμπορική, Γενική & Μακεδονίας-Θράκης σ' όλη την Ελλάδα.

Πληροφορίες στα τηλέφωνα: 7784223-7780017. Fax: 7783829

Για περισσότερες πληροφορίες συμπληρώστε και στείλτε μας το κουπόνι που ακολουθεί. Πολύ σύντομα θα έχετε στα χέρια σας διαφημιστικό φυλλάδιο.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....
ΠΟΛΗ: ..... **Τ.Κ.** .....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....

unicef

Ξενίας 1, 115 27 Αθήνα, Τηλ. 7780017 - 7778268

TOP ★ GAMES ★ 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

* SPECTRUM *

1 (2) ▲ **CABAL** (OCEAN)
2 (4) ▲ **SHINOBI** (VIRGIN)
3 (1) ▼ **OPERATION WOLF** (OCEAN)
4 (3) ▼ **BATMAN** (OCEAN)
5 (6) ▲ **SILKWORM** (VIRGIN)
6 (5) ▼ **BASKET MASTER** (IMAGINE)
7 (7) ● **ROBOCOP** (OCEAN)
8 (9) ▲ **MATCH DAY II** (OCEAN)
9 (8) ▼ **TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
10 (10) ● **DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)

* AMSTRAD *

1 (1) ● **BATMAN** (OCEAN)
2 (2) ● **ROBOCOP** (OCEAN)
3 (4) ▲ **BASKET MASTER** (IMAGINE)
4 (6) ▲ **SILKWORM** (VIRGIN/MASTERTRONIC)
5 (3) ▼ **OPERATION WOLF** (OCEAN)
6 (5) ▼ **CABAL** (OCEAN)
7 (9) ▲ **SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
8 (8) ♦ **KICK OFF** (ANCO)
9 (-) ● **THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
10 (7) ▼ **SHINOBI** (VIRGIN)

(♦):Σταθερό (▲): Άνοδος (▼): Πτώση (●): Νέο
Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.
* Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

*** TOP 20 ***

1	(1)	♦	**BATMAN** (OCEAN)
2	(2)	♦	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(3)	♦	**CABAL** (OCEAN)
4	(5)	▲	**KICK OFF** (ANKO)
5	(4)	▼	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
6	(7)	▲	**SILKWORM** (VIRGIN/MASTERTRONIC)
7	(10)	▲	**THE NEWZEALAND STORY** (EMPIRE)
8	(6)	▼	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
9	(8)	▼	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
10	(11)	▲	**THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
11	(16)	▲	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
12	(15)	▲	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
13	(14)	▲	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
14	(-)	●	**MATCH DAY II** (OCEAN)
15	(-)	●	**PIPEMANIA** (EMPIRE)
16	(9)	▼	**SHINOBI** (VIRGIN)
17	(17)	♦	**MICROPROSE SOCCER** (MICROPROSE)
18	(19)	▲	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
19	(12)	▼	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
20	(18)	▼	**HARD DRIVIN'** (MIRRORSOFT)

* COMMODORE *

1 (1) ● **ROBOCOP** (OCEAN)
2 (2) ● **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
3 (4) ▲ **KICK OFF** (ANCO)
4 (3) ▼ **CABAL** (OCEAN)
5 (5) ● **THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
6 (7) ▲ **OPERATION WOLF** (OCEAN)
7 (6) ▼ **BATMAN** (OCEAN)
8 (8) ● **TETRIS** (MIRRORSOFT)
9 (10) ▲ **SILKWORM** (VIRGIN)
10 (9) ▼ **MICROPROSE SOCCER** (MICROPROSE)

* ATARI ST/ AMIGA *

1 (1) ♦ **KICK OFF** (ANCO)
2 (3) ▲ **THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
3 (2) ▼ **BATMAN** (OCEAN)
4 (4) ♦ **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
5 (5) ♦ **SILKWORM** (VIRGIN)
6 (6) ● **THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
7 (7) ● **PIPEMANIA** (EMPIRE)
8 (8) ♦ **ROBOCOP** (OCEAN)
9 (-) ♦ **PLAYER MANAGER** (ANCO)
10 (9) ▼ **CHASE H.Q.** (OCEAN)

Σημείο των καιρών η στατικότητα. Αλλωστε, πάντα το καλοκαίρι παίζουμε τα παιχνίδια που μαθαίναμε το χειμώνα.

Μικροί Ήρωες

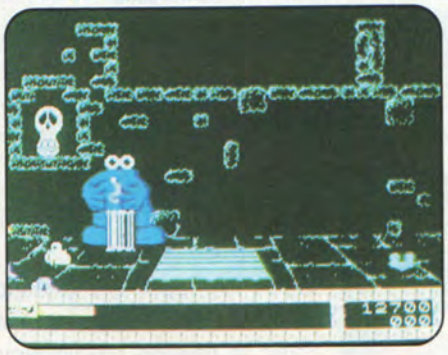
Ξεχάστε τώρα τους σωματώδεις ήρωες και τους αντιπάλους με ύψος δύο μέτρα. Ξεχάστε επίσης τα υπερσύγχρονα διαστημόπλοια, τους εχθρικούς στόλους και τα motherships των εξωγήινων. Είναι καιρός να γνωρίσετε ένα νέο τύπο ηρώων και κακών: Τους ήρωες που αν και δείχνουν ανημπόροι, έχουν μεγάλες δυνατότητες, και τους κακούς που αν και η εμφάνισή τους δεν το προδίδει, κάνουν μεγάλη ζημιά. Και είναι όλοι χαριτωμένοι...

Του Κ. Βασιλάκη

TRAPDOOR

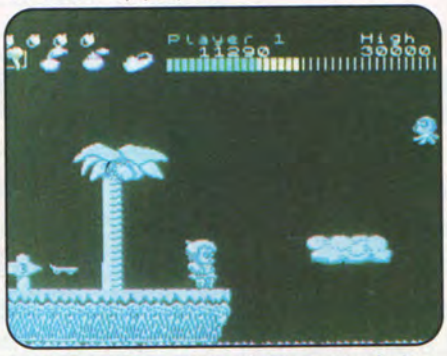
Ο ήρωας του παιχνιδιού αυτού είναι ένα αρκετά ασυνήθιστο πλάσμα μετρίου ύψους, γαλάζιο, με πράσινες πατούσες, δύο μεγάλα μάτια στο πάνω μέρος του κεφαλιού του, και ακούει στο όνομα Berk. Το Berk αυτό είχε την ατυχία να βρεθεί κλεισμένο σε έναν πύργο με έναν πολύ απαιτητικό πυργοδεσπότη, ο οποίος ζητάει συνεχώς να φάει. Ο πυργοδεσπότης αυτός έχει μάλιστα ένα μάλλον περίεργο διαιτολόγιο, αφού θα ζητήσει από το Berk σκουλίκια, ζουμί από μάτια και άλλα αηδιαστικά πράγματα, και το Berk θα πρέπει να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις του πριν περάσει κάποιος καθορισμένος χρόνος. Το παιχνίδι ονομάζεται "Trapdoor" λόγω μιας καταπακτής που υπάρχει στο κεντρικό δωμάτιο του πύργου. Την καταπακτή αυτή μπορεί να ανοιγοκλείνει το Berk, και μέσα από αυτήν ξεπροβάλλουν περίεργα όντα, τα οποία θα βοηθήσουν το Berk στην προσπάθειά του. Αν δεν προσέξει όμως, είναι δυνατό να κάνουν ακριβώς το αντίθετο. Στον τοίχο ενός δωματίου, τέλος, υπάρχει μια νεκροκεφαλή, η οποία είναι δυνατό να σας δώσει χρήσιμες πληροφορίες, γίνεται όμως αρκετά επιθετική αν την ενοχλείτε συνεχώς.

Το παιχνίδι διαθέτει μεγάλα και καλοσχεδιασμένα sprites με πολύ καλό animation. Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά και βοηθάνε το παιχνίδι, και το gameplay είναι αρκετά καλό, αν και υπάρχουν τέσσερα μόνο παζλ, η λύση των οποίων δεν παρουσιάζει ιδιαίτερες δυσκολίες.



WONDERBOY

Βρισκόμαστε σ' ένα απομονωμένο χωριό, το οποίο δεν έχει αγγίξει η τεχνολογική εξέλιξη. Στο χωριό αυτό ζούνε, μεταξύ άλλων, η Tanya και ο Tom-Tom. Η ζωή κυλάει ήσυχα, ώσπου ξαφνικά εμφανίζονται οκτώ τέρατα και απαγάγουν την Tanya. Ο Tom-Tom, λαμπρός νέος, δεν το σκέφτεται πολύ: Ξεκινάει αμέσως για να αντιμετωπίσει τα οκτώ τέρατα και να σώσει τη φίλη του.



Ο Tom-Tom μπορεί να αποκαλείται "παιδί-θαύμα", αλλά στην περίπτωση αυτή δεν φάνηκε και πολύ έξυπνος, αφού δεν πήρε μαζί του ούτε καν ένα όπλο. Η τύχη όμως βοηθά τους τολμηρούς, κι έτσι ο Tom-Tom θα βρει στο δρόμο του τσεκούρια, με τα οποία μπορεί να απαλλάσσεται από την παρουσία των αποκρουστικών πλασμάτων που θα συναντήσει. Τα τσεκούρια βρίσκονται μέσα σε τεράστια αυγά, τα οποία μπορεί επίσης να περιέχουν ένα skateboard, που βοηθάει, τον Tom-Tom να κινείται με μεγαλύτερη ταχύτητα και να μη χάνει στην πρώτη του επαφή με αντίπαλο, ένα αγγελάκι, το οποίο προστατεύει τον Tom-Tom από τα χτυπήματα των εχθρών για ένα ορισμένο χρονικό διάστημα, ή ένα διαβολάκο, που κάνει την ενέργεια του Tom-Tom να λιγοστεύει πολύ γρήγορα.

Το παιχνίδι αποτελείται από οκτώ right-to-left scrolling πίστες, και κάθε πίστα έχει τέσσερα τμήματα. Το scrolling δεν είναι το ομαλότερο που έχουμε δει, αλλά είναι αρκετά γρήγορο. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, ο ήχος κυμαίνεται σε καλά επίπεδα, και το gameplay δεν έχει χάσει και πολύ από τη μεταφορά από το coin-op της Sega, μόνο που είναι αρκετά πιο εύκολο.

NINJA HAMPSTER

Μπορείτε να φανταστείτε ένα hampster ντυμένο με τη στολή των ninja, να μοιράζει κτυπήματα αριστερά και δεξιά, με άψογο στυλ; Κατά πάσα πιθανότητα, όχι. Φαίνεται όμως ότι κάποιοι στη Firebird είχαν αρκετά παραγωγική φαντασία, κι έτσι φτιάχτηκε το Ninja Hampster. Ελέγχετε ένα αρκετά ευτραφές και καλογυμνασμένο hamspter, και σκοπός σας είναι να απαλλάξετε το χωριό σας

από οκτώ απρόσκλητους και ενοχλητικούς επισκέπτες, όπως ποντίκια, σφήκες, αρουραίους κ.λπ.

Οπως θα περιμένατε, κάθε αντίπαλος έχει το δικό του "ρεπερτόριο" κινήσεων. Η σφήκα, για παράδειγμα, έχει την τάση να χρησιμοποιεί κατά κόρον το κεντρί της, ενώ κάποιοι άλλοι που δεν έχουν ανάλογα φυσικά προσόντα, έχουν φροντίσει να εφοδιαστούν με ρόπαλα και άλλα συναφή αντικείμενα. Από την άλλη, το hampster μας έχει στη διάθεσή του μόνο τις φυσικές (;) του ικανότητες.

Οσο προχωράτε στα επίπεδα του παιχνιδιού, θα διαπιστώσετε ότι το παιχνίδι δυσκολεύει κατά δύο τρόπους: Αφ' ενός τα κτυπήματα των αντιπάλων σας αφαιρούν περισσότερη ενέργεια, αφ' ετέρου οι αντίπαλοί σας ανακτούν την ενέργεια που τους αφαιρέσατε με πολύ γρήγορους ρυθμούς, κι έτσι θα πρέπει να επιστρατεύσετε όλη σας την τεχνική για να επιβιώσετε στα τελευταία επίπεδα.

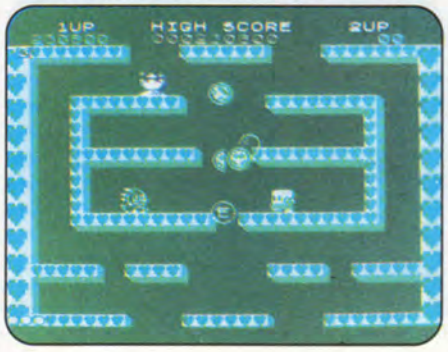
Από άποψη γραφικών δεν υπάρχει τίποτε αξιοσημείωτο. Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα και το animation καλό. Τα ηχητικά εφέ είναι λίγα και το gameplay δυσκολεύει απότομα από ένα σημείο και μετά, ενώ δεν υπάρχει και αρκετή ποικιλία.

BUBBLE BOBBLE

Και μόνο η αναφορά του ονόματος του παιχνιδιού αυτού αρκεί για να το περιγράψει πλήρως, αφού δεν πρέπει να υπάρχει gamer που να μην έχει συναντηθεί με τον Bub και τον Bob, τους δύο χαριτωμένους βροντόσαυρους του παιχνιδιού αυτού, είτε σε κάποιον υπολογιστή, είτε στα arcades της περιοχής του. Κάτι τέτοιο όμως δεν μπορεί να γίνει (τα κείμενα ελέγχονται, βλέπετε), κι έτσι θα προχωρήσουμε σε μια συνοπτική περιγραφή του παιχνιδιού.

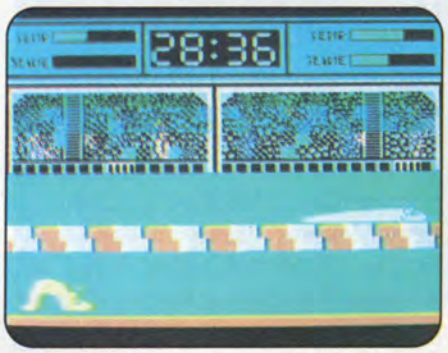
Το παιχνίδι παίζεται από έναν ή δύο παίκτες, καθένας από τους οποίους έχει στη διάθεσή του ένα βροντόσαυρο που εκτοξεύει φούσκες. Σκοπός σας είναι να περάσετε όλες τις πίστες του παιχνιδιού, και να απελευθερώσετε τις συντρόφους σας που είναι αιχμάλωτες ενός κακού. Για να περάσετε μια πίστα, θα πρέπει να εξουδετερώσετε όλους τους εχθρούς που υπάρχουν σ' αυτή, κλείνοντάς τους μέσα σε φούσκες, και κατόπιν σπάζοντας τις φούσκες αυτές. Υπάρχουν όμως και εναλλακτικοί τρόποι εξόντωσης των κακών, κάνοντας χρήση των bonus που σας προσφέρει το παιχνίδι (κεραυνοί, φωτιές, σταυροί κ.ά.). Οι τρόποι αυτοί είναι μάλιστα και πιο αποδοτικοί σε πόντους.

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι σπουδαία, ούτε στο coin-op ήταν άλλωστε, και τα sprites είναι μικρά, χαριτωμένα και με καλό animation. Ο ήχος είναι πολύ καλός, και το gameplay είναι σε πολύ καλά επίπεδα, κυρίως στο two player mode.



GALACTIC GAMES

Βρισκόμαστε αρκετά χρόνια μπροστά στο μέλλον. Τα ρομπότ κάνουν σχεδόν κάθε εργασία που έκανε παλιότερα ο άνθρωπος, κι έτσι η ζωή είναι λίγο βαρετή.



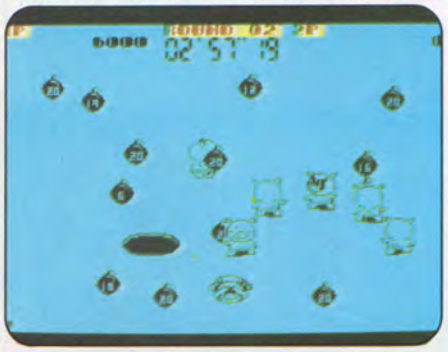
Για να γεμίσουν λοιπόν οι κάτοικοι των πλανητών τις κενές τους ώρες, μαζεύονται και διοργανώνουν αγώνες. Στο "Galactic games" μπορούμε να δούμε πέντε από τα αγωνίσματα των αγώνων αυτών. Πρώτα έχουμε το "100 meter slither", όπου δύο σκουλίκια συναγωνίζονται στα 100 μέτρα. Κάθε σκουλίκι προχωράει είτε έρποντας κανονικά, είτε κάνοντας χρήση κάποιας τεχνικής που του επιτρέπει να κινείται πολύ γρήγορα, αλλά αυξάνει τη θερμοκρασία του επικίνδυνα. Κατόπιν, έχουμε το "Space Hockey", όπου δύο αντικείμενα προσπαθούν να σπρώξουν ένα τρίτο αντικείμενο, το καθένα στο τέρμα του άλλου. Τρίτο έρχεται το "Psychic Judo", όπου δύο όντα που μοιάζουν με γορίλες ρίχνουν... πνευματικές βολές το ένα στο άλλο προσπαθώντας να εξαντλήσουν την

αντοχή τους. Μετά βρίσκουμε το "Head throw", στο οποίο οι διαγωνιζόμενοι παίρνουν φόρα και εκτοξεύουν το κεφάλι τους σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη απόσταση. Μετά τη ρίψη βέβαια, τρέχουν να το μαζέψουν. Τέλος, έχουμε το "Metamorph Marathon", όπου ο διαγωνιζόμενος πρέπει να καλύψει μια μεγάλη απόσταση, έχει όμως τη δυνατότητα να αλλάξει μορφή, προκειμένου να αντεπεξέλθει στις δυσκολίες της.

Τα γραφικά είναι απλά, και τα sprites δεν έχουν σχεδιαστεί με την πρέπουσα προσοχή. Τα ηχητικά εφέ είναι καλά, ενώ το gameplay μέτριο. Εκνευριστικό, τέλος, είναι το γεγονός ότι είστε αναγκασμένοι να παίξετε τα αγωνίσματα με προκαθορισμένη σειρά.

PHYCHO PIGS UXB

Το "Psycho Pigs UXB" έχει σίγουρα ένα από τα πλέον πρωτότυπα σενάρια που έχουν κυκλοφορήσει για παιχνίδια. Για πρώτη φορά στην ιστορία λοιπόν, ελέγχετε ένα γουρουνάκι. Κι αντί να το οδηγήσετε για λασπόλουτρα, όπως ταιριάζει στο είδος του, προσπαθείτε να το βοηθήσετε να επιβιώσει μέσα σε πίστες όπου άλλα γουρουνάκια του επιτίθενται με βόμβες.Μοναδικός τρόπος επιβίωσης είναι να ανταποδώσετε τα πυρά των αντιπάλων σας: Μαζέψτε βόμβες από το έδαφος, σημαδέψτε και πετάξτε τις. Προσέχτε όμως να μη βρίσκεστε πολύ κοντά στο στόχο, γιατί θα ακολουθήσετε κι εσείς τη μοίρα του, καθώς επίσης και να μην κρατάτε τη βόμβα για πολύ χρόνο, γιατί θα εκραγεί στα χέρια σας. Από το έδαφος μπορείτε επίσης να μαζέψετε κι άλλα χρήσιμα αντικείμενα, που θα σας βοηθήσουν να είστε άτρωτοι στις βόμβες για ένα χρονικό διάστημα, ή να τρέχετε πιο γρήγορα, ή να πετάτε τις βόμβες σας μακρύτερα κ.λπ. Κι αν δείτε τις βόμβες

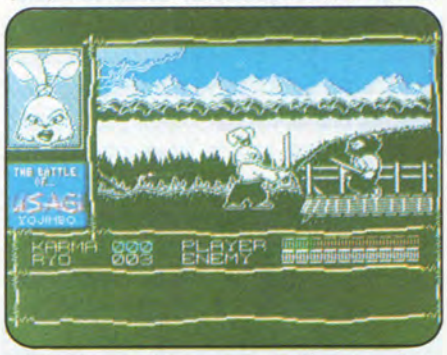


στην πίστα να τελειώνουν, μην ανησυχείτε, γιατί ένα γουρουνάκι έχει αναλάβει να φέρνει συνεχώς νέες βόμβες.

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, και τα sprites καλοσχεδιασμένα και με καλό animation. Ο ήχος είναι καλός επίσης, και το gameplay πολύ καλό, κυρίως στο two player mode.

SAMURAI WARRIOR

Η Firebird φαίνεται πως έχει ειδικότητα στο να δίνει σε διάφορα ζώα τίτλους στις πολεμικές τέχνες. Ετσι, μετά από το Ninja Hampster, έχουμε και το "Samurai Warrior - The battles of Usagi Yojimbo", όπως είναι ο πλήρης τίτλος του. Ο ευγενής σαμουράι δεν είναι τίποτε άλλο από ένα συμπαθέστατο κουνέλι που είναι εξοπλισμένο με ένα κοφτερό σπαθί, και υπακούει πιστά στον κώδικα τιμής. Ετσι, μπορείτε να το δείτε να κάνει χαρακίρι αν

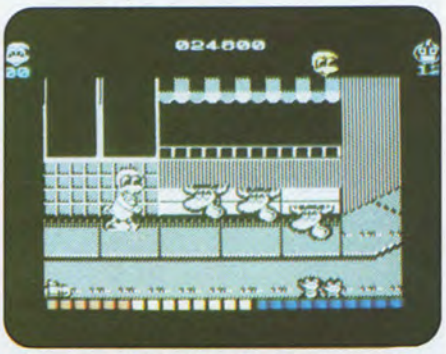


πλησιάσει κάποιον χωρικό που έχει εχθρικές διαθέσεις ή - ακόμα χειρότερα - που θα τον κτυπήσει. Το σπαθί λοιπόν πρέπει να βγαίνει από τη θήκη του μόνο όταν πλησιάζει αντίπαλος, και τότε ακολουθεί μάχη μέχρι θανάτου. Ο σκοπός σας είναι να φτάσετε στον μεγάλο κακό στο τέλος του παιχνιδιού, και να του εξηγήσετε γιατί... δεν θα έπρεπε να είναι κακός. Στο δρόμο υπάρχουν διασταυρώσεις, όπου μπορείτε να επιλέξετε τη διαδρομή που θα ακολουθήσετε, ελπίζοντας ότι θα κρύβει λιγότερες παγίδες απ' ό,τι οι άλλες.

Πολύ συμπαθητικά και επιτυχημένα sprites με καλό animation, λίγα όμως ηχητικά εφέ και καλό gameplay συνθέτουν το "Samurai Warrior". Καλό θα ήταν όμως να μην ήταν τόσο δύσκολο...

DYNAMITE DUX

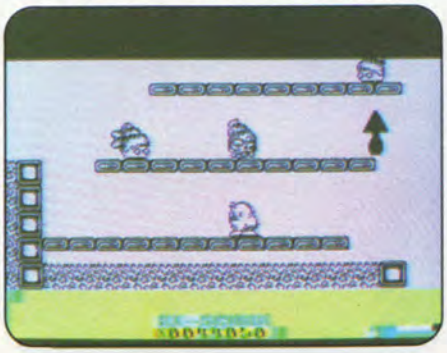
Στην Παπιούπολη ζούσαν, μια φορά κι έναν καιρό, τρεις αγαπημένοι φίλοι, ο Pin,



ο Bin και η Lucy. Οι φίλοι αυτοί έμοιαζαν αρκετά με τον Woody τον τρυποκάρυδο, αλλά κατά βάθος ήταν πάπιες. Πάπια δεν ήταν όμως ο Achacha, που άρπαξε τη Lucy και τη φυλάκισε σε μια σαπουνόφουσκα. Ο Bin και ο Pin βέβαια δεν θα κάνουν τις... πάπιες μπροστά στην κατάσταση αυτή, αλλά θα ξεκινήσουν να σώσουν τη Lucy. Στο δρόμο θα συναντήσουν αρκετά περίεργα πλάσματα, όπως αρουραίους που χειρίζονται ολμοβόλα, ποντίκια, ελάφια κ.λπ., τα περισσότερα από τα οποία περιφέρονται... χαζοχαρούμενα. Κάποια από αυτά μάλιστα θα θελήσουν να πέσουν πάνω σας, αλλά μπορείτε να τα κάνετε να αλλάξουν γνώμη με τις γροθιές σας ή χρησιμοποιώντας όπλα που βρίσκετε στο δρόμο. Δύο φορές σε κάθε πίστα εμφανίζεται κι ένας μεγάλος κακός, τον οποίο πρέπει να εξοντώσετε πριν σας επιτραπεί να προχωρήσετε πιο πέρα. Από άποψη γραφικών το παιχίδι τα καταφέρνει αρκετά καλά, και η μεταφορά από το coin-op της Sega έγινε πιστά. Το ίδιο ισχύει και για τα sprites, ενώ τα ηχητικά εφέ έχουν υποφέρει περισσότερο από τη μεταφορά αυτή. Το gameplay όμως είναι αρκετά καλό, ιδιαίτερα στις versions που υποστηρίζουν το two player game.

THE NEWZEALAND STORY

Μια αρκετά λυπηρή ιστορία κρύβει το



παιχνίδι αυτό, αλλά ευτυχώς η ποιότητά του βοηθάει τον gamer να την ξεχάσει.

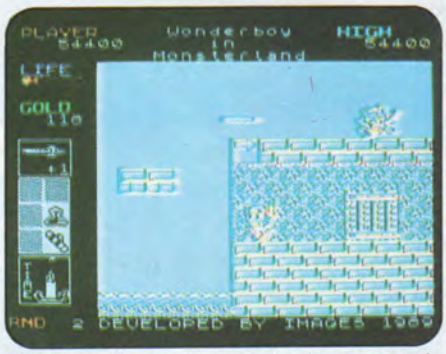
Στο παιχνίδι αυτό πρωταγωνιστεί ο Joey (κατά μια δεύτερη εκδοχή ονομάζεται Tiki), που έχει σαν σκοπό να ελευθερώσει τους συντρόφους του από τα κλουβιά στα οποία τους έκλεισε ο κακός Walrus. Η αποστολή του ήρωά μας δεν είναι καθόλου εύκολη, αφού καθένας από τους είκοσι συντρόφους του βρίσκεται στο τέλος μιας πίστας, στην οποία "παρεπιδημούν" διάφοροι κακοί, που παρά την αστεία εμφάνισή τους, κάνουν μεγάλη ζημιά στα αποθέματα ζωών του Joey. Εκτός όμως από τους κακούς, υπάρχουν και διάφορα άλλα φυσικά εμπόδια στο δρόμο σας, όπως καρφιά, λίμνες με νερό και ρεύματα νερού, τα οποία παρασύρουν το Joey. Ανά τέσσερις πίστες εμφανίζεται κι ένας μεγάλος κακός, που φυλάει την έξοδο στο επόμενο level.

Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν μεταφερθεί πολύ καλά από το coin-op, και ειδικά οι versions του Atari και της Amiga δύσκολα ξεχωρίζουν από το coin-op. Τα sprites είναι επίσης πολύ καλά, το animation σχεδόν τέλειο, και ο ήχος ταιριάζει απόλυτα στο πνεύμα του παιχνιδιού. Το gameplay, τέλος, είναι πολύ καλό, αν και θα εκτιμούσαμε την ύπαρξη περισσότερων credits.

SUPER WONDERBOY

Ο Tom-Tom τα κατάφερε στην πρώτη του αποστολή ενάντια στα τέρατα που είχαν απαγάγει την Tanya, αλλά με το κατόρθωμά του αυτό έθεσε αυτόματα υποψηφιότητα για σωτήρας την επόμενη φορά που το χωριό θα είχε φασαρίες. Κι όπως καταλαβαίνετε, οι συγχωριανοί του δεν είχαν κανένα λόγο να απορρίψουν την υποψηφιότητα αυτή, όταν στα μέρη τους εμφανίστηκε ένας δράκος συνοδευόμενος από άλλα πλάσματα που βύθισαν το χωριό στη δυστυχία. Ο Tom-Tom λοιπόν ξεκινά και πάλι για νέες περιπέτειες...

Στο δρόμο θα συναντήσει τους κλασικούς κακούς που πρέπει να αντιμετωπίσει. Κάθε φορά που ένας από αυτούς πέφτει νεκρός από το σπαθί του Tom-Tom, μεταμορφώνεται είτε σε ένα χρυσό νόμισμα, είτε σε bonus icons, που



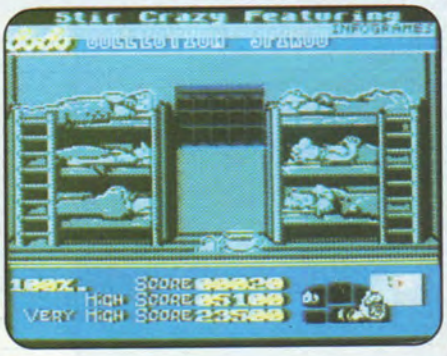
σας δίνει έξτρα πόντους ή κάποια ισχυρά όπλα. Θα βρείτε επίσης και πόρτες, οι οποίες κρύβουν είτε μάγους που θα σας βοηθήσουν στην αποστολή σας, είτε καταστήματα απ' όπου μπορείτε να αγοράσετε οπλισμό, να γιατρευτείτε από τις πληγές σας ή να πιείτε ένα ποτό και να μάθετε χρήσιμα tips. Κάποιες άλλες πόρτες όμως κρύβουν εχθρικά πλάσματα, τα οποία θα πρέπει να αντιμετωπίσετε, προκειμένου να αποκτήσετε πιο ισχυρό σπαθί ή το κλειδί για την επόμενη πίστα.

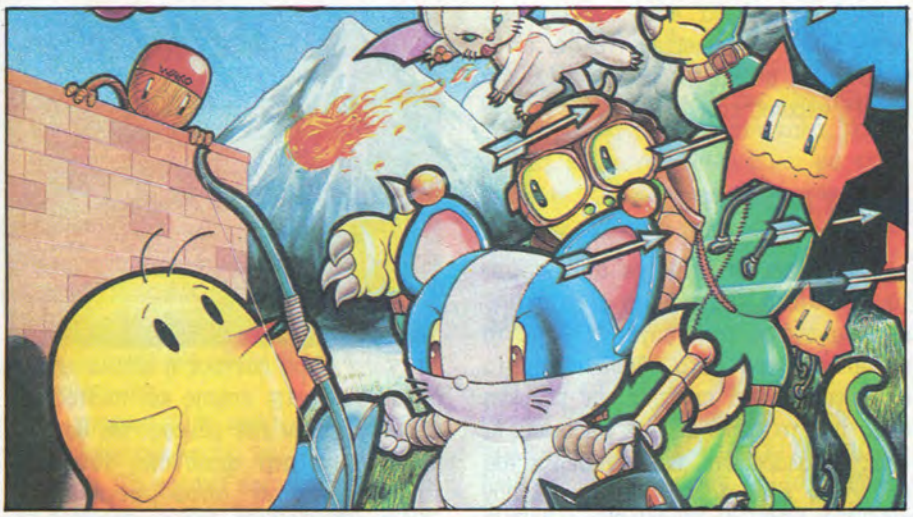
Τα γραφικά έχουν μεταφερθεί με σχετική επιτυχία από το coin-op, το conversion όμως υποφέρει από άποψης ταχύτητας. Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα, ο ήχος καλός, όπως και το gameplay, αν και ίσως θα έπρεπε να είναι πιο δύσκολο.

BOBO (STIR CRAZY)

Κανείς ποτέ δεν έχει ισχυριστεί ότι η ζωή στη φυλακή είναι ονειρεμένη, αλλά στην περίπτωση του Bobo τα πράγματα είναι πάρα πολύ άσχημα, αφού από το πρωί ως το βράδυ είναι αναγκασμένος να κάνει διάφορες αγγαρείες.

Η αρχή γίνεται αμέσως με το πρωινό ξύπνημα, όταν ο Bobo θα πρέπει να βρίσκεται στην καντίνα, όπου θα σερβίρει πρωινά στους απαιτητικούς συγκρατούμενούς του. Κατόπιν, θα πρέπει να πάει στο μαγειρείο όπου τον περιμένει





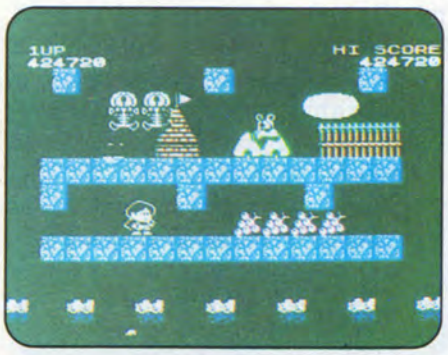
η δοκιμασία του καθαρίσματος πατάτας, η οποία τελειώνει μόλις ο Bobo θαφτεί κάτω από ένα σωρό από ακαθάριστες πατάτες. Μόλις ξεμπερδέψει από εκεί, θα πρέπει να βοηθήσει κάποιους φυλακισμένους να δραπετεύσουν (ίσως γι' αυτό ο διευθυντής του αναθέτει συνεχώς αγγαρείες), προσπαθώντας να τοποθετήσει ένα τραμπολίνο κάτω από τα παράθυρά τους, έτσι ώστε αυτοί πηδώντας να βρεθούν έξω από τους τοίχους της φυλακής. Στο τέταρτο τμήμα, ο Bobo δεν έχει εμφανή ανάμιξη, καθώς εσείς προσπαθείτε να οδηγήσετε έναν από τους δραπέτες του τμήματος 3 στην ελευθερία. Ο δρόμος όμως περνά μέσα από ηλεκτροφόρα καλώδια, γι' αυτό προσοχή.

Στο τελευταίο τμήμα, ο Bobo προσπαθεί να κοιμηθεί. Με τόση κούραση από τις δουλειές της μέρας, αυτό θα ήταν εύκολο, αλλά οι συγκάτοικοί του έχουν τη συνήθεια να ροχαλίζουν, κι έτσι θα πρέπει να σηκώνεται και να τους σκουντάει όταν γίνονται πολύ ενοχλητικοί. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, και τα sprites σχετικά καλά και με καλό animation. Ο ήχος θα μπορούσε να είναι καλύτερος, και το ίδιο ισχύει για το gameplay, το οποίο δεν είναι και τόσο εθιστικό.

RAINBOW ISLANDS

Ο Bub και ο Bob ξεπέρασαν επιτυχώς τη δοκιμασία στο Bubble Bobble, και αποφάσισαν να εγκατασταθούν στα "νησιά του ουρανίου τόξου", για να ηρεμήσουν. Ο κακός Von Bluba όμως είχε διαφορετική άποψη, κι έτσι έστειλε τις στρατιές των υποτακτικών του να καταλάβουν τα νησιά.

Μετά από αυτή την εξέλιξη, ο Bub και



ο Bob αποφάσισαν να αναλάβουν ξανά δράση, και να απαλλαγούν μια για πάντα από τον αντίπαλό τους. Αυτή τη φορά, δεν έχουν την ικανότητα να εκτοξεύουν φούσκες, αλλά μπορούν να φτιάχνουν ουράνια τόξα, με τα οποία μπορούν να εξοντώσουν τους αντιπάλους τους. Οι κακοί που πηγαίνουν στο δημιουργό τους μετατρέπονται είτε σε φρουτάκι, είτε σε κάποιο πιο χρήσιμο bonus item, ή σε διαμαντάκι.

Για να τελειώσετε το παιχνίδι, θα πρέπει να μαζέψετε επτά μεγάλα διαμάντια, ένα από κάθε νησί. Κάθε μεγάλο διαμάντι το αποκτάτε αν μαζέψετε επτά διαμαντάκια διαφορετικών χρωμάτων στο νησί, και κατόπιν σκοτώσετε τον μεγάλο κακό στο τέλος του επιπέδου.

Τα γραφικά είναι πολύ όμορφα, και το scrolling του παιχνιδιού γρήγορο και ομαλό.

Τα sprites μικρά, αλλά με πολύ καλό animation, και ο ήχος είναι σε πολύ καλά επίπεδα, όπως και το gameplay, που θα σας κρατήσει στο joystick για πολύ καιρό...

ΤΑ 12 PLATFORM GAMES ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ	ΓΡΑΦΙΚΑ	SPRITES	ANIMATION	ΗΧΟΣ	ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	PLAYABILITY	ΓΕΝΙΚΑ
TRAPDOOR	7	8	7	6	6	6	6
WONDER BOY	6	6	7	5	7	6	6
NINZA HAMPSTER	4	6	6	4	7	5	5
BUBBLE BOBBLE	7	7	8	7	9	9	9
GALACTIC GAMES	5	6	5	5	4	4	5
PSYCHO PIGS UXB	7	8	8	7	8	7	8
SAMURAI WARRIOR	8	8	7	6	7	7	7
DYNAMITE DUX	7	7	6	6	7	6	6
NEW ZEALAND STORY	9	9	10	9	10	9	9
SUPER WONDERBOY	7	7	8	6	7	8	7
BOBO (STIR CRAZY)	8	7	8	6	8	5	6
RAINBOW ISLANDS	9	10	10	9	10	9	9

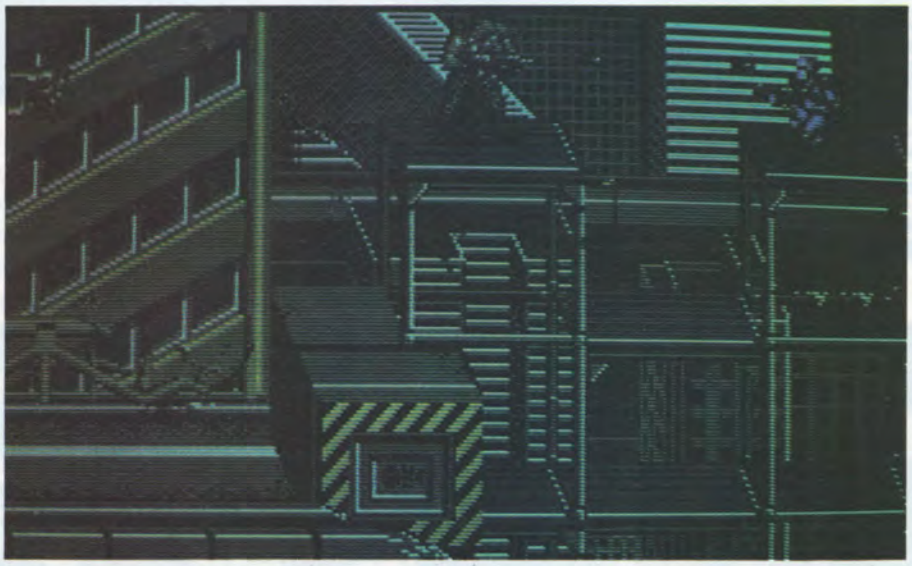
Σημ.: Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10

Το ΠΛΑΙΣΙΟ τώρα σας προσφέρει σωστή εργονομία και πλήρη εξοπλισμό σε μοναδικές τιμές!

* Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 16% πλην μηχ. χαρτιού 8%

MIDNIGHT RESISTANCE

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Η/Υ	ST, AMIGA, CBM, CPC, ZX
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ-ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Αρκετά δυνατή η πορεία του παιχνιδιού, της λείπει όμως η μεγάλη διάρκεια....

Καλοσχεδιασμένα background graphics και μεγάλα sprites με καλό animation. Πολύ καλή μεταφορά από το coin-op.

ΓΡΑΦΙΚΑ 94%

Αρκετά και επιτυχημένα ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 89%

Γρήγορη και πυκνή δράση, χωρίς να σας αφήνει το χρόνο να ανασάνετε. Ο,τι θα ζητούσατε από ένα shoot 'em up.

GAMEPLAY 93%

Προβλέπεται να είναι άλλη μια επιτυχία για την Ocean.

ΓΕΝΙΚΑ 92%

ΕΧΕΤΕ παίξει "Guerilla War", "Fernadez must die", ή τέλος πάντων κάποιο από τα πολλά παιχνίδια που κυκλοφορούν, στα οποία θα πρέπει να θέσετε τέλος σε κάποια δικτατορία ή κατοχή; Αν ναι, τότε σίγουρα έχετε μια εικόνα των ανελέητων μαχών που θα συναντήσετε στο Midnight Resistance, το καινούργιο conversion της Ocean από το ομώνυμο coin-op της Data East που είχε εμφανιστεί στα arcades πριν έναν περίπου χρόνο. Αλλά κι αν ακόμη δεν έχετε παίξει κάποιο ανάλογο παιχνίδι, δεν θα δυσκολευτείτε να εγκλιματιστείτε. Το Midnight Resistance παίζεται από έναν ή δύο παίκτες, και σκοπός σας είναι να περάσετε όλες τις πίστες του παιχνιδιού, ελευθερώνοντας έτσι τη χώρα σας από την τυραννία. Υπάρχουν οι κλασικές πίστες των shoot 'em ups, όπου προχωράτε από αριστερά προς τα δεξιά ή αντίστροφα, σκοτώνοντας ό,τι βρεθεί μπροστά σας, από στρατιώτες μέχρι τανκς. Υπάρχουν όμως και αρκετές πίστες που κάθε άλλο παρά συνηθισμένες είναι, αφού θα αναγκαστείτε να περάσετε μέσα από πλατφόρμες που κινούνται με τεράστιες τροχαλίες, από κομμάτια της πίστας που αποτελούνται εξ ολοκλήρου από πλατφόρμες που ανεβοκατεβαίνουν κ.λπ. Αρκετές φορές θα βρεθείτε επίσης αντιμέτωποι με κλειστές πόρτες ή καταπακτές, τις οποίες θα χρειαστεί να ανατινάξετε.

> Τα μεσάνυχτα δεν βγαίνουν μόνο τα φαντάσματα...

Για να αντεπεξέλθετε σε όλες αυτές τις δυσκολίες, έχετε στη διάθεσή σας ένα αρκετά μεγάλο πλήθος κινήσεων κι ένα πολύ/ισχυρό αυτόματο όπλο. Οι κινήσεις περιλαμβάνουν άλματα των οποίων την εξέλιξη μπορείτε να ελέγχετε, τη δυνατότητα να έρπεστε στο έδαφος, καθώς και τη δυνατότητα να κατευθύνετε τα πυρά σας προς οποιαδήποτε διεύθυνση θέλετε. Ολ' αυτά βέβαια συνεπάγονται ότι το παιχνίδι δεν διαθέτει το απλούστερο σύστημα ελέγχου που έχετε συναντήσει, αλλά είναι γενικά εύχρηστο, και μετά από μερικά παιχνίδια θα έχετε εξοικειωθεί πλήρως μαζί του.

Στο τέλος κάθε πίστας έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε το όπλο που θα χρησιμοποιήσετε στην επόμενη πίστα, μέσα από μια αποθήκη πυρομαχικών του εχθρού. Για να επιλέξετε όμως το όπλο της αρεσκείας σας, θα πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας κλειδιά, τα οποία "προμηθεύεστε" από κάποιους αντιπάλους σας, όταν αυτοί πέφτουν νεκροί από τα πυρά σας. Στο τέλος κάθε πίστας υπάρχει βέβαια ο μεγάλος κακός, που μπορεί να είναι από ένα απλό τανκ μέχρι κάποια περίεργα κατασκευάσματα, που είναι όμως εξίσου επικίνδυνα. Ενας από

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Σε αρκετές περιπτώσεις η δράση στην οθόνη είναι πολύ έντονη, κι έτσι δεν μπορείτε να καταλάβετε και πολύ καλά τι γίνεται, πράγμα που μειώνει τις πιθανότητές σας για να επιβιώσετε.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ενα εξαιρετικό shoot 'em up - είχαμε καιρό να δούμε κάτι ανάλογο. Πολύ καλά γραφικά και gameplay, ο ήχος μόνο θα μπορούσε να ήταν καλύτερος. Αρκετά τμήματα του παιχνιδιού είναι πρωτότυπα, και πραγματικά δεν περίμενα να είναι το conversion τόσο καλό. Ελπίζω και τα μελλοντικά προϊόντα της Ocean να έχουν τα ίδια standards.

Δ. Παυλής

τους λόγους που το conversion του coin-op αυτού ήταν δύσκολο, ήταν το πολύπλοκο σύστημα ελέγχου, μ' έναν περιστρεφόμενο μοχλό και δύο κουμπιά. Ευτυχώς, η Ocean κατάφερε να μας δώσει ένα σύστημα ελέγχου αρκετά εύχρηστο, αλλά χρειάζεται κάποια εξοικείωση. Μια δεύτερη δυσκολία ήταν τα περίπλοκα background graphics και τα μεγάλα sprites, που ανάγκαζαν το coin-op να γίνεται πιο αργό σε αρκετές περιπτώσεις, αλλά οι προγραμματιστές της Special FX τα έχουν καταφέρει περίφημα και σ' αυτόν τον τομέα, αφού και τα background graphics έχουν μεταφερθεί πολύ καλά, και τα sprites διατηρούν το μέγεθός τους - και το πολύ καλό animation τους - αλλά και η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά ικανοποιητική. Ο ήχος είναι επίσης αρκετά καλός, και το ίδιο ισχύει και για το gameplay που είναι εθιστικό, ειδικά στο two player mode. Ενα shoot 'em up που αξίζει να έχετε στη συλλογή σας. (Οι οθόνες από Amiga και Spectrum)

● Κ. Βασιλάκης

COMMANDO

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Η/Υ	ZX, CPC, CBM
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ELITE
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Απλά sprites με καλό animation, και background graphics που κάνουν καλά τη δουλειά τους.
ΓΡΑΦΙΚΑ 72%

Λίγα ηχητικά εφέ, αλλά βοηθάνε το παιχνίδι.
ΗΧΟΣ 58%

Δεν θα κουράσει το μυαλό σας, ενώ περιέργως είναι και εθιστικό.
GAMEPLAY 76%

Ενα shoot 'em up του '85, που στέκεται και σήμερα...
ΓΕΝΙΚΑ 74%

ΟΣΟΙ έχουν αρκετά χρόνια προϋπηρεσίας στο χώρο των παιχνιδιών, είτε coin-ops είτε computer versions, θα έχουν σίγουρα δει κάποια έκδοση του Commando, οπότε σίγουρα δεν θα χρειάζονται συστάσεις, αλλά κατά πάσα πιθανότητα θα έχουν και το παιχνίδι. Το Commando είναι λοιπόν ένα coin-op conversion που είχε κάνει η Elite από το ομώνυμο coin-op της Capcon το 1985. Κατευθύνετε μια καλογυμνασμένη πολεμική μηχανή που είναι εξοπλισμένη με ένα αυτόματο με άπειρες σφαίρες, καθώς και με ένα περιορισμένο απόθεμα χειροβομβίδων, και σκοπός σας είναι να περάσετε μέσα από όσο το δυνατόν περισσότερες περιοχές, οι οποίες κατοικούνται από εχθρικούς στρατιώτες που έχουν σκοπό να σταματήσουν τη θριαμβευτική πορεία σας. Τον ίδιο ακριβώς στόχο έχουν και διάφορα συρματοπλέγματα, τζιπ, φορτηγά, ολμοβόλα κ.λπ. Δεν είναι όμως όλα εναντίον σας: Μπορείτε να βρείτε εχθρικούς στρατιώτες που μεταφέρουν αιχμαλώτους. Ελευθερώστε τους αιχμαλώτους και θα εισπράξετε σαν αμοιβή έξτρα πόντους - πράγμα καθόλου ευκαταφρόνητο, αφού κάθε 10.000 βαθμούς κερδίζετε μια ζωή. Μπορείτε επίσης να βρείτε κιβώτια που αναπληρώνουν τα αποθέματά σας σε χειροβομβίδες. Στο τέλος κάθε πίστας θα αντιμετωπίσετε τρία εχθρικά συντάγματα, κι αν τα καταφέρετε, θα περάσετε στην επόμενη, όπου σας περιμένει μια πιο σκληρή δοκιμασία. Το Commando είχε γίνει πολύ μεγάλη επιτυχία το 1985, όταν δηλαδή είχε πρωτοκυκλοφορήσει, αφού και καλά γραφικά διέθετε, κι ό ήχος του ήταν σε καλά επίπεδα, και το gameplay του ήταν πολύ καλό. Σήμερα έχουμε δει χιλιάδες παρόμοια shoot 'em ups, αλλά το Commando εξακολουθεί να κατέχει μια καλή θέση στις προτιμήσεις μας, ίσως λόγω νοσταλγίας.

● Κ. Βασιλάκης

BACK TO THE FUTURE II

ΕΙΔΟΣ	ARCADE-ADVENTURE
Η/Υ	ZX, CPC, CBM, ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ-ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	IMAGEWORKS
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μπορεί και να μην το βαρεθείτε ποτέ.

Καλοσχεδιασμένα, χωρίς τίποτε το αξιοσημείωτο.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%

Ας είναι καλά ο Spielberg και η ταινία του.
ΣΕΝΑΡΙΟ 88%

Χαρακτηρίζεται σαν "δύσκολο" παιχνίδι.
GAMEPLAY 80%

Μια εμπορική προσπάθεια που, λόγω ονόματος, θα τα πάει καλά στους πίνακες επιτυχιών.
ΓΕΝΙΚΑ 85%

Οι κινηματογραφικές επιτυχίες κλείνονται πια από τα software houses προτού καλά καλά κυκλοφορήσουν. Το Back to the Future II ήταν απίθανο να μην κυκλοφορήσει, μια και η ταινία είναι ήδη ένα arcade-adventure. Ετσι, ο φίλος μας ο Marty θα πρωταγωνιστήσει, εκτός από τη μεγάλη, και στην πολύ μικρή 12-ιντση οθόνη των υπολογιστών μας.

Η υπόθεση ξετυλίγεται κάμποσα χρόνια μπροστά, γύρω στα 2015. Ο κακός Biff συνεχίζει να είναι κακός. Το μοχθηρό μυαλό του έχει σκεφτεί μια θεότρελη ιδέα: Αλλάζοντας τα ιστορικά δεδομένα, προσπαθεί να γίνει πλούσιος, ποντάροντας και στοιχηματίζοντας σε όποιο τυχερό παιχνίδι υπάρχει, αφού γνωρίζει από πριν τα αποτελέσματα. Ηδη έχει καταφέρει να βάλει κάποια εκατομμύρια στην άκρη, αλλά η απληστία του δεν έχει όρια. Ο Marty βέβαια έχει χρέος να αποκαταστήσει την ιστορία από τις διαβολικές ενέργειες του Biff, κάτι που θα τον θέσει αντιμέτωπο με όλη τη συμμορία, από την οποία θα πρέπει να ξεφύγει, χρησιμοποιώντας το αεριωθούμενο σκέιτ-μπορντ του. Αυτό είναι και το πρώτο υπο-παιχνίδι, το ένα από τα πέντε sub-games που θα πρέπει να ολοκληρώσετε, για να πείτε ότι έχετε τελειώσει το παιχνίδι. Τα περισσότερα από αυτά εξελίσσονται στο μέλλον, ενώ το τελευταίο σας γυρίζει πίσω στο 1955, για να τα βάλετε για τελευταία φορά με τον Biff. Τη φορά αυτή το παιχνίδι είναι πολύ καλύτερο από εκείνο που ακολούθησε την πρώτη έκδοση του σήριαλ, κάτι που είναι αντίθετο από τον κανόνα που θέλει τις συνέχειες να είναι χειρότερες. Ομως εδώ τα γραφικά είναι πιο "δουλεμένα" (sprites και background graphics), ο ήχος είναι σαφώς ανώτερος, και το scrolling πιο γρήγορο. Ομως, το control του Marty που ελέγχετε εσείς, είναι κάπως "παράξενο", μια και το σκέιτ-μπορντ κυριαρχείται από τους νόμους της αδράνειας, οπότε δεν ξεκινάτε αμέσως, ούτε φρενάρετε εκεί που θέλετε. Εάν μάθετε να ελέγχετε το όχημά σας, τότε θα κατορθώσετε να περάσετε ξυστά από τα αυτοκίνητα, τους οπλισμένους φίλους του Biff που σας καταδιώκουν, τους γέρους που περνούν στο δρόμο με τη μαγκούρα προτεταμένη, έτοιμοι να δώσουν ένα γερό μάθημα στη νεολαία, και από ρομπότ. Τα ρομπότ πάντως σας αφήνουν διάφορα πολύτιμα αντικείμενα, τα οποία καλά θα κάνετε να μαζεύετε, όπως επίσης και οποιαδήποτε άλλα βρείτε στο δρόμο σας: Μπουκάλια Pepsi, μπότες και διάφορα άλλα. Η μουσική είναι ό,τι πρέπει για να σας γεμίσει αγωνία, και τα ηχητικά εφέ είναι απλά. Σε γενικές γραμμές δηλαδή, έχουμε να κάνουμε με ένα καλό παιχνίδι, το οποίο θα σας θυμίσει τις καλές στιγμές της ταινίας, και θα σας χαρίσει κάποιες ώρες διασκέδασης, εάν είστε οπλισμένοι με αρκετή θέληση, μια και από δυσκολία "πάμε καλά".

> Εδώ τόσες και τόσες ταινίες έγιναν games, το Back to the Future II θα τη γλίτωνε;

• **Γ. Κυπαρίσσης**

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Η ανόητη συνήθεια των προγραμματιστών να ξεκινούν τον παίκτη από την αρχή της πίστας όταν χάσει, γνωστό και σαν τακτική "φτου κι απ' την αρχή".

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ενα παιχνίδι που στηρίζεται σε μια κινηματογραφική επιτυχία θα πρέπει να είναι αντάξιό της, και όχι να περιμένει να μοιραστεί λίγη από τη δόξα της. Το παιχνίδι είναι καλό, αλλά θα μπορούσε να είναι και καλύτερο.

Δ. Παυλής

SLY SPY

ΕΙΔΟΣ	BEAT 'EM UP
ΗΥ	ZX, CPC, CBM, ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ/ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Το παιχνίδι σας κινεί το ενδιαφέρον σχεδόν αμέσως και το κρατάει ψηλά , μέχρι να το τελειώσετε. Αν συμβεί αυτό, το ξαναπαίζετε από την αρχή;

Αρκετά μεγάλα sprites, πλούσια και ακριβής κίνηση, λείπει ωστόσο η πρωτοτυπία.

ΓΡΑΦΙΚΑ 87%

Τα ίδια κι εδώ.

ΗΧΟΣ 88%

Μπαίνετε στο πνεύμα με την πρώτη, και μετά από λίγη ώρα έχετε καταλάβει ακριβώς τι συμβαίνει.

GAMEPLAY 92%

Ενα αρκετά καλό παιχνίδι.

ΓΕΝΙΚΑ 87%

ΜΕΣΑ στο κλίμα του γενικού κατακλυσμού από beat και shoot 'em ups, κινείται και το Sly Spy. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που θα σας θυμίσει αρκετά το Ninja Spirit στον τρόπο κίνησης και στο gameplay. Ελέγχετε έναν κατάσκοπο, και σκοπός σας είναι να κατορθώσετε να επιβιώσετε μέσα στις πίστες του παιχνιδιού. Εμπόδια θα συναντήσετε αρκετά, κυρίως εχθρικούς πράκτορες που θέλουν να σας στείλουν στον άλλο κόσμο μια για πάντα. Ξεκινάτε το παιχνίδι οπλισμένος με ένα πιστόλι, αλλά στο δρόμο βρίσκετε κι άλλα, ισχυρότερα όπλα. Οι πίστες του παιχνιδιού είναι αρκετές και διαφέρουν πολύ μεταξύ τους, δίνοντας έτσι στο παιχνίδι μια πρωτοτυπία και κρατώντας το ενδιαφέρον του παίκτη σε υψηλά επίπεδα. Αρχίζετε πέφτοντας με ελεύθερη πτώση από ένα αεροπλάνο, και προσπαθώντας να αποφύγετε και να σκοτώσετε τους πράκτορες του εχθρού που πέφτουν κι εκείνοι με τον ίδιο τρόπο. Σε επόμενη πίστα κυνηγάτε ένα μαύρο αυτοκίνητο πάνω σε μια μοτοσικλέτα (φορώντας το ανάλογο κράνος), ενώ σε κάποιες άλλες είστε πεζός. Αποτέλεσμα όλων αυτών είναι να έχουμε μεγάλη ποικιλία στα background graphics, που είναι πολύ προσεγμένα. Για παράδειγμα, στην πίστα που κυνηγάτε με τη μοτοσικλέτα το αυτοκίνητο, βλέπετε στο βάθος να σκρολάρουν υποδειγματικά τα κτίρια και τα υπόλοιπα "συστατικά" της πόλης. Πολύ πετυχημένα είναι και τα sprites του παιχνιδιού: Αρκετά μεγάλα, καλοσχεδιασμένα και με μεγάλη προσοχή στις λεπτομέρειες. Το μέγεθός τους ωστόσο έχει επηρεάσει κάπως την κίνησή τους, που ενώ εν γένει είναι άψογη, σε μερικά σημεία πραγματικά υποφέρει. Εχουμε δηλαδή το φαινόμενο της "σπαστής" κίνησης, που δεν συντονίζεται με εκείνη του φόντου. Παίζετε το παιχνίδι με joystick, και δεν έχετε να κάνετε και πολλά πράγματα, εκτός απ' το να κρατάτε τα μάτια σας ανοιχτά, μη σας έρθει καμιά σφαίρα. Οι κινήσεις είναι αρκετά απλές, και η ανταπόκριση στις εντολές του χειριστήριου άψογη.

> Η μοίρα κάποιων ανθρώπων είναι για άλλη μια φορά στα χέρια σας.

Αρκετά καλός είναι και ο ήχος. Το Sly Spy είναι ένα απλό παιχνίδι, αρκετά εθιστικό, που κινείται απόλυτα στο πνεύμα της εποχής του. Συγχαρητήρια για το "Winners don't use drugs" της αρχικής οθόνης, αν και μηνύματα τέτοιου περιεχομένου έχουν αρχίσει να λανσάρονται πολύ, τελευταία και από computer games. (Το είδαμε σε Amiga)

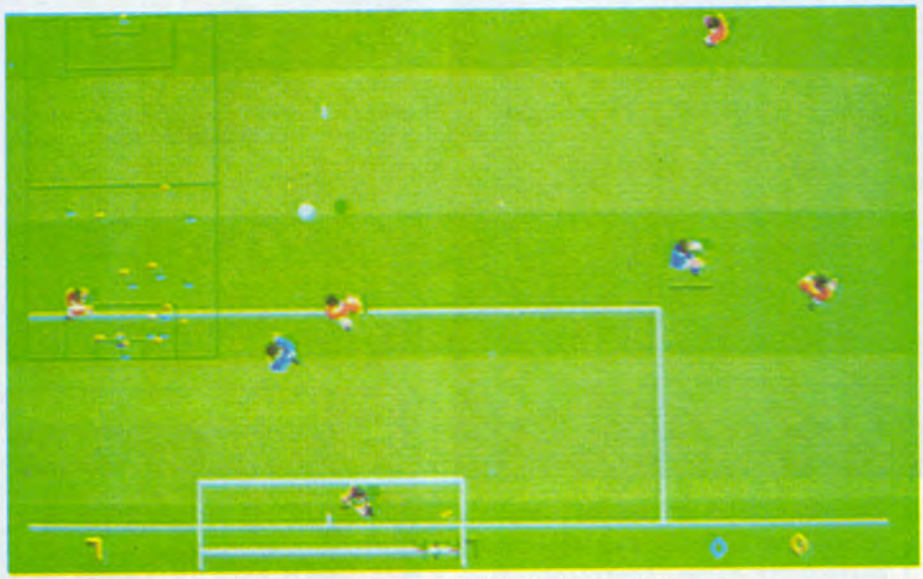
● **Α. Λεκόπουλος**

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Τρέχα, πήδα, ανέβα, κατέβα, απόφυγε, πυροβόλησε. Οπως συνηθίζεται τελευταία, "απλά πραγματάκια". Αν δεν βαρεθήκατε ακόμα τέτοιου είδους παιχνίδια, τότε το Sly Spy είναι ό,τι πρέπει για τον υπολογιστή σας.

Δ. Παυλής.

WORLD CUP YEAR 90 COMPILATION



ΕΙΔΟΣ	SOCCER COMPILATION
Η/Υ	ZX, CPC, CBM, AMIGA, ST
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	EMPIRE
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Οσο περνά ο καιρός και εξασκείστε, τόσο περισσότερο το απολαμβάνετε...

Τα γραφικά του "πακέτου" κρατιούνται και στο Kick off και στο Int. Soccer σε πολύ καλά επίπεδα, ενώ στο manager δεν υπάρχουν έτσι και αλλιώς πολλά περιθώρια.

ΓΡΑΦΙΚΑ 78%

Και για τον ήχο ισχύουν τα ίδια πράγματα.

ΗΧΟΣ 69%

Η αδυναμία του Int. Soccer στο gameplay καλύπτεται σίγουρα από τα άλλα δυο.

GAMEPLAY 76%

Ενα πακέτο που προτρέπει ακόμη και αυτούς που δεν ασχολούνται με το ποδόσφαιρο να το κάνουν.

ΓΕΝΙΚΑ 74%

ΣΙΓΟΥΡΑ αυτή η εποχή είναι η καλύτερη για τους απανταχού ποδοσφαιρόφιλους. Και φυσικά απ' το χορό των γκολ δεν θα μπορούσαν να λείψουν οι gamers. Ετσι λοιπόν, η Empire με το compilation αυτό σας δίνει την ευκαιρία να παίξετε τρία προγράμματα ποδοσφαίρου, που προσφέρουν ξεχωριστές συγκινήσεις. Ας δούμε όμως το καθένα από αυτά ξεχωριστά.

KICK OFF: Αν περιμένετε βέβαια αυτές οι λίγες γραμμές να περιγράψουν ένα πρόγραμμα σαν το Kick off, είστε μάλλον γελασμένοι. Αλλωστε, το πρόγραμμα αυτό δεν χρειάζεται συστάσεις: Το καλύτερο soccer simulation... Μέχρι φυσικά τη στιγμή που κυκλοφόρησε το extra time. Αν δεν το έχετε ακόμη αποκτήσει, θα έπρεπε μάλλον να αισθάνεστε πολύ άσχημα. Δεν πειράζει όμως, ποτέ δεν είν' αργά. Και μην ξεχνάτε πως αυτό το πρόγραμμα είναι σαν το καλό κρασί: Οσο περισσότερο χρόνο το έχετε, τόσο πιο ενδιαφέρον γίνεται. Ανακαλύψτε λοιπόν τη μαγεία του ποδοσφαίρου μέσα απ' το Kick off.

INTERNATIONAL SOCCER: Το πρόγραμμα αυτό είναι το πιο αδύνατο σημείο του compilation. Αν και οι προδιαγραφές του είναι αρκετά καλές, το τελικό αποτέλεσμα μπορεί να θεωρηθεί μάλλον φτωχό. Συγκεκριμένα, το πρόγραμμα διαθέτει πολύ καλά γραφικά, δυνατότητα επιλογής των χρωμάτων της ομάδας, και επιλογή καιρικών συνθηκών (άνεμο, βροχή), που επηρεάζουν την απόδοση της ομάδας, καθώς κάνουν τους παίκτες να κουράζονται ή να γλιστρούν όταν το γήπεδο είναι βρεγμένο. Μπορείτε επίσης να παίξετε και κανένα ματς το βραδάκι, αφού υπάρχει και night play option. Αν είστε όμως σκληροτράχηλοι παίκτες, πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα, γιατί μπορεί το πρόγραμμα να μη διαθέτει φάουλ, διαθέτει όμως πέναλτι - που δεν διαφεύγουν της προσοχής του διαιτητή! Φαντάζομαι πως μετά απ' όλ' αυτά, αναρωτιέστε πού "χάνει" το παιχνίδι. Μα φυσικά, εκεί που πάσχουν τα περισσότερα ποδοσφαιράκια: Στο κοντρόλ της μπάλας και την κίνηση των παικτών στο γήπεδο. Βλέπετε, το Kick off μας έχει κάνει αρκετά απαιτητικούς.

> Μια συλλογή για τους φίλους του ποδοσφαίρου.

TRACKSUIT MANAGER: Ενα πολύ όμορφο πρόγραμμα, που βλέπει το χώρο του ποδοσφαίρου απ' τη σκοπιά του προπονητή. Αρχές Ιουλίου λοιπόν, κι εσείς δέχεστε πρόταση να

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Δυστυχώς το Int. soccer δεν είναι αυτό πού θα ήθελα.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Τι να λέμε τώρα, αφού τα έχουμε πει χιλιάδες φορές: Δύσκολα θα μπορέσει άλλο πρόγραμμα να ξεπεράσει το Kick off. Και μόνο γι' αυτό, αξίζει να το αγοράσετε. Χωρίς φυσικά το Track suit Manager να πηγαίνει πίσω. Στην κατηγορία του είναι πολύ καλό. Οσο για το Int. soccer, ας μη σχολιάσω καλύτερα. Με καλύπτουν πλήρως τα άλλα δύο.

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

αναλάβετε το "τιμόνι" μιας ευρωπαϊκής εθνικής ομάδας (μπορείτε αν θέλετε να διαλέξετε την εθνική μας), και να την προετοιμάσετε για τα τελικά του πανευρωπαϊκού πρωταθλήματος, που θα γίνουν σε δύο χρόνια. Το πράγμα φαίνεται απλό, μα τα φαινόμενα απατούν. Θα έχετε να αντιμετωπίσετε στα προκριματικά όλα τα αστέρια των ευρωπαϊκών εθνικών ομάδων, όπως τον Βαν Μπάστεν, τον Γκούλιτ, τον Προτασώφ κ.λπ. Κάθε παίκτης διαθέτει τα δικά του χαρακτηριστικά, και θα πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί στην επιλογή της βασικής ενδεκάδας. Κατά την επιλογή play, υπάρχει περιγραφή του αγώνα, ενώ σ' ένα scanner παρακολουθείτε πού βρίσκεται κάθε στιγμή η μπάλα. Οι εντυπώσεις μου απ' το πρόγραμμα είναι πολύ καλές, κι ελπίζω να μη διαφωνήσετε μαζί μου.

● **Δ. Παυλής**

WAR HAWK

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Η/Υ	ZX, CPC, CBM
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	FIREBIRD
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΑΛΛΟ ένα budget game από τη Firebird. Αυτή τη φορά καλείστε να πιλοτάρετε ένα διαστημικό σκαφάκι. Φυσικά δεν πρόκειται για καμιά διαστημική εκδρομή! Η αποστολή σας είναι να "καθαρίσετε" τους κακούς - και τις βάσεις τους - που από καιρό ταλαιπωρούν τον πλανήτη σας.

Η πρώτη κυκλοφορία του παιχνιδιού είχε γίνει πριν από τέσσερα χρόνια, τότε περίπου που είχε κυκλοφορήσει και το Light force, γι' αυτό και το War hawk του μοιάζει αρκετά. Αυτό άλλωστε δικαιολογεί και το γεγονός ότι το παιχνίδι δεν έχει power ups, πράγμα που φαντάζει περίεργο για ένα shoot 'em up της δεκαετίας του '90. Κατά τ' άλλα, το παιχνίδι είναι συμπαθητικό. Το scrolling του είναι κάθετο, και τα γραφικά του δικού σας σκάφους, και των εχθρικών, είναι αρκετά καλά. Αξίζει λοιπόν τον κόπο να ασχοληθείτε έστω και για λίγο μαζί του. Κάθε φορά μάλιστα που περνάτε στο επόμενο level, τα πράγματα δυσκολεύουν. Αν λοιπόν σας αρέσουν οι προκλήσεις, δεν έχετε παρά να απαντήσετε. Αντε και καλή τύχη.

● **Δ. Παυλής**

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Το βασικό ατού του παιχνιδιού είναι τα συμπαθητικά γραφικά του.

ΓΡΑΦΙΚΑ 82%

Μέτρια εφέ.

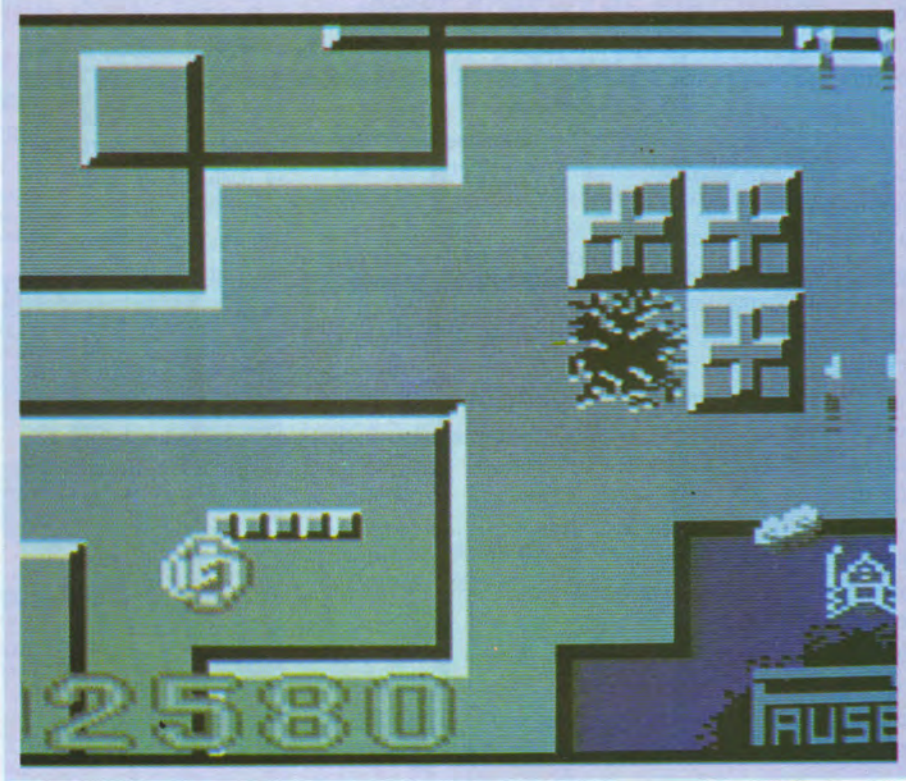
ΗΧΟΣ 62%

Αν δεν ήταν μονότονο (για τα σημερινά δεδομένα), θα έπαιρνε σίγουρα μεγαλύτερο βαθμό.

GAMEPLAY 73%

Λαμβάνοντας υπόψη ότι είναι budget game, κινείται σε καλά επίπεδα.

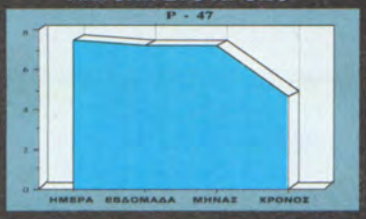
ΓΕΝΙΚΑ 0%



P-47

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Η/Υ	ZX, CPC, AMIGA, ST
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ-ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	JALECO
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Τυπική πορεία για ένα τυπικό μα συμπαθητικό shoot 'em up.

Καλά θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν τα γραφικά, χωρίς φυσικά να είναι και ιδιαίτερα λεπτομερή.

ΓΡΑΦΙΚΑ 77%

Σίγουρα το αδύνατο τμήμα του παιχνιδιού είναι το μουσικό του θέμα. Άχρωμο, άοσμο, άγευστο.

ΗΧΟΣ 66%

Καλό το control του αεροπλάνου, οι σφαίρες όμως ορισμένες φορές (κυρίως στην αρχή κάθε level) καθυστερούν να εκτοξευθούν.

GAMEPLAY 83%

Χωρίς να είναι πρωτότυπο το σκηνικό, η γενική εικόνα του παιχνιδιού είναι θετική.

ΓΕΝΙΚΑ 79%

ΔΕΝ ήμουν σε θέση να καταλάβω τι μ' έκανε να πεταχτώ απ' το βαθύ ύπνο που ήμουν βυθισμένος. Το έντονο κι ενοχλητικό κόκκινο φως που αναβόσβηνε ή ο μεταλλικός ήχος της σειρήνας που διαπερνούσε τ' αυτιά μου; Δεν είχα όμως άλλη επιλογή. Σηκώθηκα αμέσως, φόρεσα τις μπότες, το δερμάτινο σακκάκι, πήρα αγκαλιά το κράνος και τα βραδινά γυαλιά πτώσης, κι έτρεξα στο υπόστεγο. Το P-47 μου γυάλιζε στη λάμψη του φεγγαριού. "Ακόμη δεν ξεκίνησες;" άκουσα την αγριεμένη φωνή του σμηναγού, "θες να αποτύχει ο αιφνιδιασμός εξαιτίας σου; Να πάρει, σκέφτηκα, πάλι θα γεμίσει σκόνη το P-47 μου, και μόλις χτες το γυάλισα... Ετσι βρέθηκα μέσα στο cockpit, με το δάχτυλο στο fire. Τα πρώτα εχθρικά αεροπλάνα δεν άργησαν να φανούν. Το joystick μου άρχισε να πετά φωτιές. Χρησιμοποιώντας όλα τα σύγχρονα συστήματα (Auto fire κ.λπ.), άρχισα να καταρρίπτω τα εχθρικά αεροπλάνα το ένα μετά το άλλο, χτυπώντας ταυτόχρονα και τους στόχους εδάφους. Το οπτικό πεδίο που μου παρείχε το monitor που είχα μπροστά μου, σίγουρα διευκόλυνε την κατάσταση. Εξάλλου, και το P-47 Thunderbolt μου έκανε όλα τα χατήρια. Υπάκουε αμέσως σ' όλες τις αλλαγές κατεύθυνσης μέσω joystick, αν και ορισμένες φορές αργούσε η πυροδότηση των πυραύλων, με αποτέλεσμα να βρίσκομαι σε αρκετά δύσκολη θέση. Ευτυχώς όμως, υπήρχαν και τα bonus που σίγουρα με γλίτωναν κατά καιρούς από "περιπέτειες". Και για να μην παριστάνω τον ήρωα, πρέπει να διευκρινήσω ότι το P-47 μου δεν ήταν ακριβώς ένα, αλλά τέσσερα, και μετά από ορισμένα τμήματα των stages γίνονταν πέντε, έξι κ.λπ. Βέβαια, αυτό το εκνευριστικό μήνυμα που βγήκε μερικές φορές στην οθόνη μου (για το Game Over μιλώ), δυστυχώς δεν μπόρεσα να το αποφύγω. Ευτυχώς τουλάχιστον που η αναγνώριση δεν άργησε να έρθει. "Δεν πειράζει νέε μου, έπεσες σαν ήρωας", ακούστηκε η βαριά φωνή του σμηναγού μου (βλέπε αρχισυντάκτης)! Το P-47 Thunderbolt, χωρίς να έχει κάποιο εξαιρετικό στοιχείο, κατορθώνει να είναι ένα αρκετά συμπαθητικό σύνολο. Η σχεδίαση καθενός απ' τα 8 levels κρατά το ενδιαφέρον του παιχνιδιού σε υψηλά επίπεδα. Τα πέντε διαφορετικά bonus, καθώς και η extra life - που δεν αργεί να έρθει - σίγουρα είναι απαραίτητα αν φιλοδοξείτε να το τελειώσετε. Αξίζει πάντως τον κόπο να προσπαθήσετε...

> Η αμέσως επόμενη πτήση μπορεί να είναι η τελευταία σας. Προσοχή λοιπόν.

● Δ. ΠΑΥΛΗΣ

PIXEL / Software Boutique

HERO'S QUEST

Ενα ακόμα adventure από τη Sierra. Γίνετε ήρωες, έστω και για λίγο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP171PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP171PC3	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP171ST	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP171CA	8400	7550

F-16 COMBAT PILOT

Ενα φανταστικό air-combat simulator.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Commodore GP037CD	3050	2750
Δισκέτα για Amiga GP037CA	5500	4950
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP037PC5	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP037PC3	5500	4950

VOYAGER

Ενα συναρπαστικό διαστημικό ταξίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM P191PC5	4400	4000

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Το ποδόσφαιρο με τη σφραγίδα της διάσημης εταιρίας.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum P192SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P192CC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P192CD	2500	2250

•Τώρα μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν από το σπίτι σας.

•Κάθε μήνα, στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε

•Πώς;

Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

• *Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ*

LOST PATROL

Ο αγώνας για επιβίωση στη ζούγκλα των Βιετ-κόνγκ δεν είναι παιχνίδι. Ή μήπως είναι;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga P190CA	3900	3550

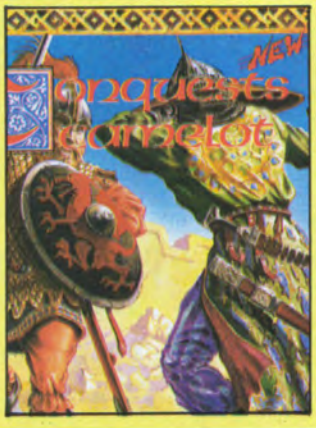
PIXEL HIT

PIXEL Software Boutique

CONQUEST OF CAMELOT

Ισως το καλύτερο adventure της Sierra.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP181PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP181PC3	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP181CA	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP181ST	8400	7550



LEISURE SUIT LARRY III

Ο Larry Lauffer μπλέκεται σε περίεργες καταστάσεις.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP177PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP177PC3	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP177CA	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP177ST	8400	7550

KICK OFF 2

Το πιο συναρπαστικό ποδοσφαιράκι που έχετε δει. Αξια συνέχεια του δημοφιλέστατου πια KICK OFF.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP185SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP185AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP185CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP185AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP185SD	2600	2350
Δισκέτα για Commodore GP185CD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP185CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST GP185ST	3500	3150
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP185PC5	4000	3600
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP185PC3	4000	3600

CODENAME ICEMAN

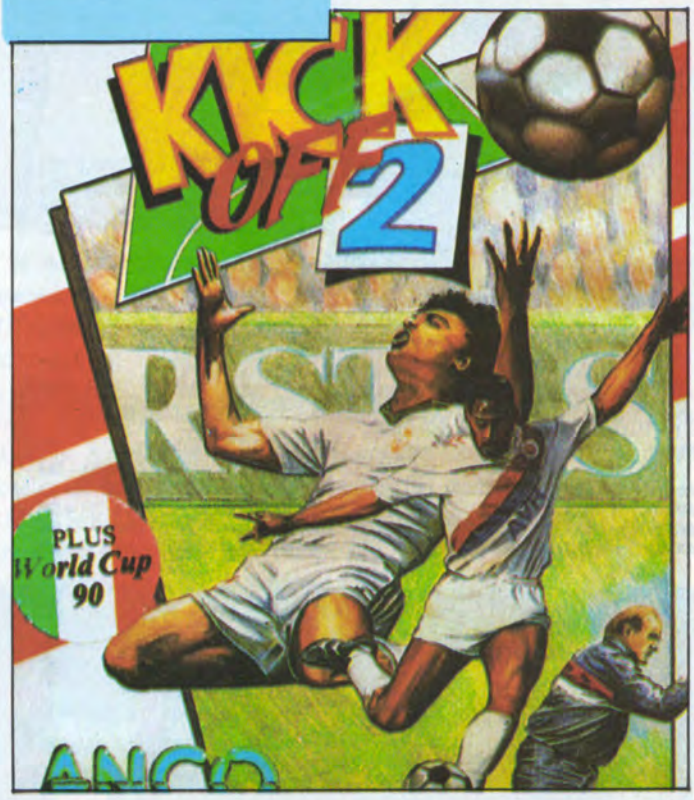
Μια φοβερή περιπέτεια μέσα σε ένα υποβρύχιο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP172PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP172PC3	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP172ST	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP172CA	8400	7550

UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία, ένα συγκλονιστικό game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P118AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P118SC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P118CD	2500	2250
Δισκέτα για Amiga P118CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P118ST	3900	3550



MANCHESTER UNITED

Κάθεστε στο "τιμόνι" του αγγλικού αυτού club. Θα τα καταφέρετε;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP148SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP148AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP148CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP148AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP148SD	2600	2350
Δισκέτα για Commodore GP148CD	2600	2350

RAINBOW ISLANDS

Ενα φοβερό coin-op conversion παιχνίδι, που δεν πρέπει με κανένα τρόπο να λείψει από τη συλλογή σας.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P141AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P141SC	2200	1950
Δισκέτα για Amstrad P141AD	2900	2650
Δισκέτα για Commodore P141CD	2500	2250
Δισκέτα για Amiga P141CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P141ST	3900	3550

BOMBER

Το διάσημο πια simulator, τώρα και για 8-bit micros.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad GP189AC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP189AD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP189CA	5900	5350
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP189PC5	7500	6750

TIME MACHINE

Ταξιδέψτε στο χρόνο μ' αυτό το φανταστικό καινούργιο παιχνίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP187SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP187AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP187CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP187AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP187SD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP187CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST GP187ST	3500	3150

CHASE H.Q.

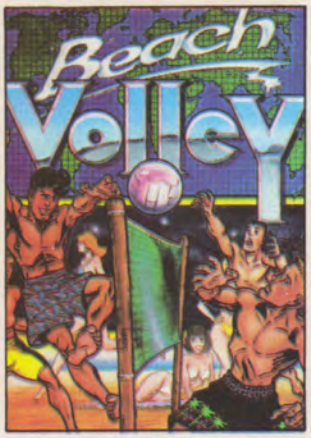
Ενα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για παίκτες με πείρα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P120AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P120SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P120CC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P120CD	2500	2250
Δισκέτα για Atari ST P120ST	3900	3550
Δισκέτα για Amiga P120CA	3900	3550

BACK TO THE FUTURE 2

Ενα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι με θέμα παρμένο απ' την καταπληκτική ταινία που χαρήκαμε το καλοκαίρι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP186SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP186AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP186CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP186AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP186SD	2600	2350
Δισκέτα για Commodore GP186CD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP186CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST GP186ST	3500	3150
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP186PC5	4000	3606
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP186PC3	4000	3600



BEACH VOLLEY

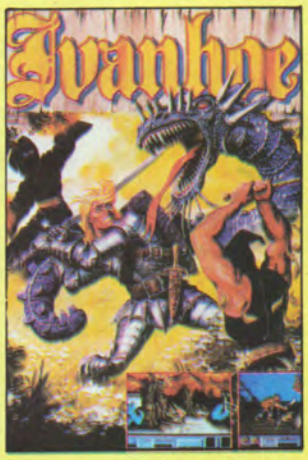
Η νέα μόδα του beach volley σ' ένα συναρπαστικό παιχνίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P106AC	2200	1950
Δισκέτα για Amstrad P106AD	2900	2650
Δισκέτα για Amiga P106CA	3900	3550

IVANHOE

Οι περιπέτειες του Ιβανόη σε ένα παιχνίδι ωραίων γραφικών.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga P156CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P156ST	3900	3550



F 29 RETALIATOR

PIXEL HIT

Το φοβερό flight simulator που τόσο επαίνεσε ο διεθνής Τύπος.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga P155CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P155ST	3900	3550

BATMAN

Ο φοβερός ήρωας των κόμικς, στο νέο game, με θέμα παρμένο από την τελευταία ταινία.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P106AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P106SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P106CC	2200	1950
Δισκέτα για Amstrad P106AD	2900	2650
Δισκέτα για Commodore P106CD	2500	2250
Δισκέτα για Atari ST P106ST	3900	3550
Δισκέτα για Amiga P106CA	3900	3550

FLIGHT OF THE INTRUDER

Εσείς, το αεροσκάφος σας, το αεροπλανοφόρο... Στον ορίζοντα, πολλά πολλά MIGS.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP188PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP188PC3	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP188CA	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP188ST	8400	7550

NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που έχει χαλάσει κόσμο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P108AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P108SC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P108CD	2500	2250
Δισκέτα για Amiga P108CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P108ST	3900	3550

OPERATION THUNDERBOLT

Είστε σκληροί κομάντος; Αποδείξτε το!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P121AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P121SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P121CC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P121CD	2500	2250
Δισκέτα για Amstrad P121AD	2900	2650
Δισκέτα για Amiga P121CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P121ST	3900	3550

budget games

SUPER HANG-ON

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P157AC	900	600
Κασέτα για Commodore	P157CC	900	600
Κασέτα για Spectrum	P157SC	900	600

ENDURO RACER

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP084AC	900	600
Κασέτα για Commodore	0P084CC	900	600
Κασέτα για Spectrum	OP084SC	900	600

CRAZY CARS

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P158AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P158CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P158SC	900	800

ELEVATOR ACTION

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP183AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP183CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP183SC	600	550

RENEGADE

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP073AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP073CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	OP073SC	900	800

RAMBO

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP081AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP081CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	OP081SC	900	800

MIAMI VICE

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P159AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P159CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P159SC	900	800

BATMAN

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP009AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP009CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P009SC	900	800

COMMANDO

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP182AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP182CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP182SC	600	550

TOP GUN

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P160AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P160CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P160SC	900	800

BATTLE VALLEY

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP184AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP184CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP184SC	600	550

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

Τ.Κ. _____ ΠΟΛΗ _____ ΤΗΛ. _____

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ _____ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ _____

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ _____ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ _____

***Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%.**

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

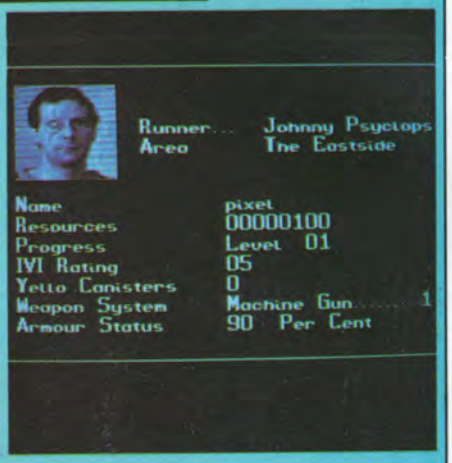
Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

Μια γεύση απ' τα πράγματι όμορφα γραφικά του παιχνιδιού. Το sprite που βλέπετε σε πρώτο πλάνο είναι κάποιος απ' τους dealers. Τα 3D blocks στα αριστερά είναι κάποια κτίρια, ενώ στο βάθος υπάρχει ο ορίζοντας που κινείται ανάλογα με τις κινήσεις σας.

Την οθόνη αυτή θα τη βλέπετε κάθε φορά που ξεκινάτε νέο κυνηγητό. Επάνω υπάρχει η φωτογραφία του εγκληματία και το όνομά του, ενώ κάτω το δικό σας όνομα και πολλά χρήσιμα στοιχεία.



Την προειδοποιητική αυτή ακτίνα θα την βλέπετε κάθε φορά που ετοιμάζεται να εμφανιστεί κάποιος απ' τους dealers.

ταίο καιρό, παιχνίδια όπως το MidWinter, το Space Ace, το F29 και άλλα, δείχνουν ότι το παιχνίδι έχει "ανάψει" για καλά στα 16 bits. Πάνω που μένουμε με ανοιχτό το στόμα μπροστά σε ένα game, κάτι καινούργιο έρχεται να αποδείξει ότι τίποτα δεν είναι τέλειο. Οι προγραμματιστές παραδέχονται ότι τα μηχανήματα είναι πολύ πιο "ικανά" απ' ό,τι νόμιζαν στην αρχή: Φαντασία και γνώσεις να υπάρχουν, κι από γρήγορες ρουτίνες άλλο τίποτα. Ομως, τη φορά αυτή, οι γρήγορες ρουτίνες δεν ήρθαν από κάποιον "σπεσιαλίστα", αλλά από την Logotron, η οποία δεν βιαζόταν ποτέ στα games της (Archipelagos, Kid Gloves).

Το τι κάνετε στο Resolution 101 είναι νομίζω φανερό από την εισαγωγή. Είστε ένας από εκείνους τους ισοβίτες, που δέχονται να παίξουν τη ζωή τους κορώνα-γράμματα, με σκοπό να χαρούν κάποιες μέρες της ζωής τους ελεύθερες. Ποιος ξέρει; Ίσως να έχετε και κάποιους λογαριασμούς ανοιχτούς με τους "βαρώνους" που θα κυνηγήσετε. Οι τέσσερις βασιλείς του εγκλήματος είναι κυρίαρχοι μιας μεγάλης περιοχής, βιομηχανικού και εμπορικού κέντρου για τις Ηνωμένες Πολιτείες, απ' όπου διακινείται το 80% περίπου της παγκόσμιας παραγωγής ναρκωτικών. Οπως οι παλιές οικογένειες της Μαφίας, έχουν χωρίσει την περιοχή σε τέσσερις ζώνες, με καθορισμένα σύνορα και χώρους επιχειρήσεων, στις οποίες ο καθένας είναι αρχηγός και κυρίαρχος των "εμπορευμάτων" που έρχονται ή φεύγουν. Αποστολή σας είναι να εξοντώσετε τον κάθε "βαρώνο" μέσα στην ίδια του την επικράτεια, αποφεύγοντας ωστόσο να αναστατώσετε την πόλη και να προκαλέσετε μεγάλες υλικές ζημιές. Αυτό που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι το Theta 4000 (λέτε να είναι ελληνικής κατασκευής; Ποιος ξέρει...), ένα μονοθέσιο και ταχύτατο καταδιωκτικό σκάφος, που δρα σε απόσταση, μπορεί να δεχτεί μια μεγάλη γκάμα όπλων, πετά σε πολύ χαμηλό ύψος και διαθέτει μια από τις πιο εξελιγμένες κονσόλες πλοήγησης. Για αρχή θα εμπιστευθείτε την τύχη σας σε ένα αυτόματο πολυβόλο "σπρέι" με απεριόριστο αριθμό πυρομαχικών, αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, και καθώς τα λάφυρά σας θα πληθαίνουν, θα μπορείτε να επισκεφτείτε κάποιο από τα τρία "σούπερ μάρκετ" όπλων κάθε περιοχής, και να φορτώσετε στο γεράκι σας μερικά ακόμη σιδερικά. Οσο για την τιμή, όλα είναι κανονισμένα. Κανείς δεν περιμένει από εσάς να πεθάνετε για το τίποτε. Εκτός από την ελευθερία, και ενδεχομένως τη δόξα, η δουλειά θα έχει και μερικά "έξτρα": Ο,τι "φορτίο" και μετρητά βρείτε στα σκάφη των παρανόμων που θα ανατινάζετε, είναι δικό σας. Τα μετρητά τα κρατάτε, και τα ναρκωτικά τα εξαργυρώνετε στις αστυνομικές αρχές της περιοχής. Ετσι είμαστε όλοι ευχαριστημένοι. Στα controls του παιχνιδιού τώρα:

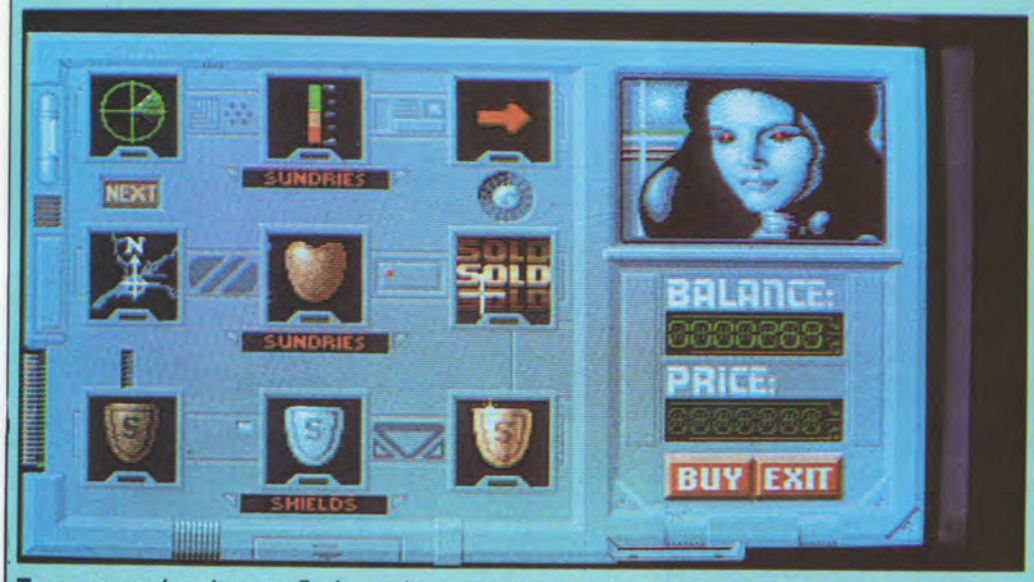
ΟΔΗΓΩΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ

Η πόλη αποτελείται από τα γνωστά: Σπίτια, δρόμους, καταστήματα, στύλους, πάρκα, φανάρια, και λιμάνια (και οι τέσσερις περιοχές βρέχονται από ένα ποτάμι). Μέσα στο τρισδιάστατο αυτό οπτικό πεδίο θα κινηθείτε εσείς, χρησιμοποιώντας είτε το joystick είτε το ποντίκι (προσωπικά το δεύτερο με βόλεψε περισσότερο από το πρώτο). Το ένα πλήκτρο του mouse χρησιμεύει για επιτάχυνση, κινώντας το δεξιά - αριστερά στρίβετε, ενώ με το άλλο πλήκτρο πυροβολείτε. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο έχετε auto fire, μόνο εάν το όπλο σας το

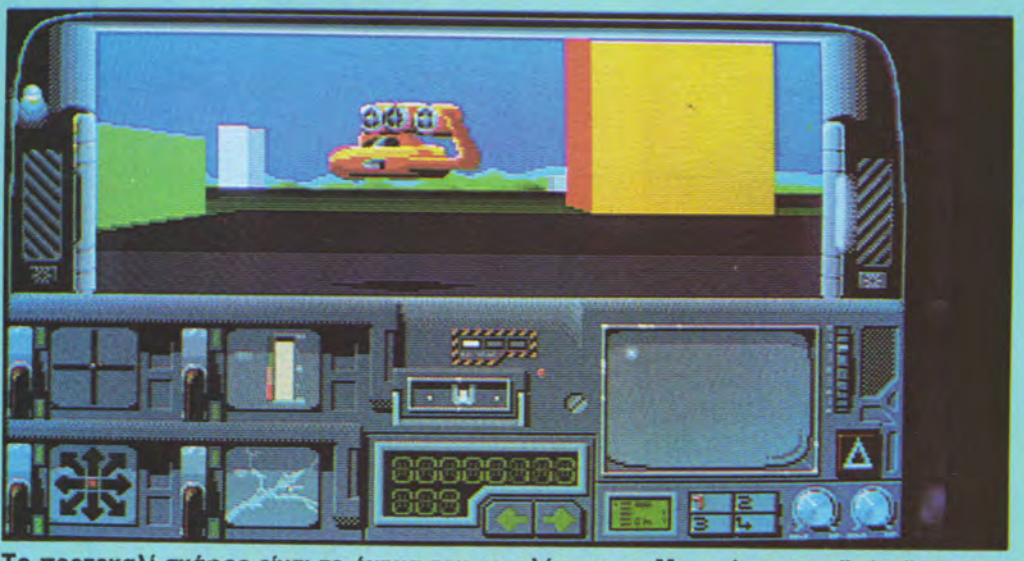
επιτρέπει, ενώ με τα F πλήκτρα έχετε δυνατότητα να επιλέξετε κάποιο άλλο οπλικό σύστημα (αν διαθέτετε). Επίσης με τα F πλήκτρα σώζετε, φορτώνετε, παγώνετε ή παραιτείστε από το παιχνίδι. Η rock 'n roll μουσική που ακούτε μπορεί να σιωπήσει και αυτή με F πλήκτρο, αλλά σας συνιστώ να μην κάνετε κάτι τόσο βάρβαρο σε ένα τέτοιο soundtrack.

Οπως είπαμε και πριν, η πόλη είναι χωρισμένη σε τέσσερις βασικούς τομείς, καθένας από τους οποίους ελέγχεται από έναν "βαρώνο" και τα πρωτοπαλίκαρά του. Τον βαρώνο θα τον αναγνωρίσετε εύκολα, γιατί είναι ο μόνος που διαθέτει το χαρακτηριστικό κόκκινο τουρμπινοφόρο σκάφος, το οποίο και χρησιμοποιεί για να περιφέρεται με ασφάλεια στην πόλη και να κλείνει παράνομες συμφωνίες με dealers. Οπως κάθε "αφεντικό", ο βαρώνος δεν λερώνει τα χέρια του με βρωμοδουλειές: Μια σειρά από κακοποιούς μικρότερης "αξίας" αναλαμβάνουν να διακινήσουν τα ναρκωτικά και να κάνουν τις εισπράξεις. Σκοπός σας είναι να τους ακολουθήσετε και να γεμίσετε τα αμπάρια τους με καυτό μολύβι, αφού πρώτα κλέψετε φορτίο και εισπράξεις. Τα μεν πρώτα θα τα δείτε να πέφτουν από τα σκάφη σαν κόκκινες μπάλες, ενώ το χρήμα, σαν μεταλλικοί δίσκοι με το σήμα του δολαρίου. Τινάξτε τους στον αέρα και μαζέψτε τα, προτού το κάνει κάποιος άλλος. Βέβαια, όσο μπαίνετε πιο βαθιά στο παιχνίδι (στα ανώτερα levels), όλο και περισσότερο δύσκολο γίνεται να μαζέψετε τα λάφυρα. Πολλά από αυτά είναι παγιδευμένα και σκάνε μόλις τα ακουμπήσετε. Εάν δείτε λοιπόν κάποιο "δωράκι" ντυμένο στα μαύρα και γκρι, αφήστε καλύτερα να το μαζέψει κάποιος άλλος παράνομος και να το απενεργοποιήσει, οπότε τον τινάζετε και τα παίρνετε όλα μαζί (για να μη λέτε ότι δεν σας λέμε και κανένα hint). Οσο για τα κίτρινα, είναι bonus: Μαζέψτε τέσσερα και έχετε μια ζωή δώρο.

Το βασικό στο παιχνίδι είναι φυσικά να βγάλετε από τη μέση τους βαρώνους, αλλά όχι μόνο: Πρέπει πρώτα να προξενήσετε τις ανάλογες ζημιές, ώστε α) ο νέος αντικαταστάτης να βρει το εμπόριο σε κατάσταση που δεν επιδέχεται επανόρθωση, και β) να έχετε τις απαραίτητες αποδείξεις ότι πράγματι έχετε εξουδετερώσει το βαρώνο. Για το σκοπό αυτό, είστε υποχρεωμένος να μαζέψετε πρώτα έναν καθορισμένο αριθμό από ναρκωτικά, η αξία των οποίων φαίνεται στο display στο κάτω μέρος της οθόνης. Μόλις τα καταφέρετε, τότε ο βαρώνος είναι δικός σας. Αρχίστε να τον ψάχνετε, ακολουθώντας τις κουκίδες στο ραντάρ σας, τινάξτε στον αέρα τους μπράβους του και αρχίστε πυρ μόλις τον δείτε (η οθόνη θα σκοτεινιάσει ελαφρά μόλις φτάσετε κοντά του). Θα κάνει πολλά για να σας ξεφύγει: Απότομες στροφές, θα προσπαθήσει να απομακρυνθεί, ακόμη και εμπόρευμα θα σας πετάξει, με την ελπίδα ότι θα σταματήσετε για να το μαζέψετε (δεν ξεχνά βλέπετε ότι κι εσείς κακοποιός είστε). Εάν τον έχετε κρατημένο συνέχεια στο στόχαστρό σας, κάποια στιγμή ένα μικρό πυρηνικό μανιτάρι θα σημάνει το τέλος της παρανομίας στην περιοχή. Οχι όμως και το τέλος της δικής σας ταλαιπωρίας.



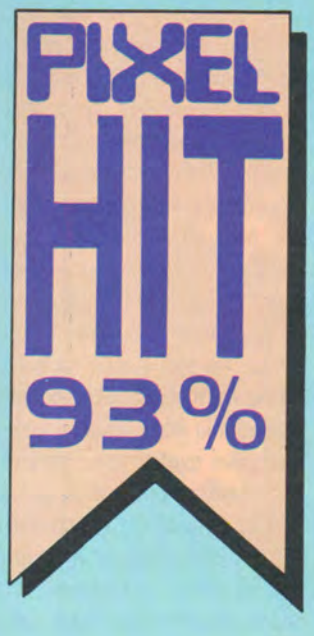
Το εσωτερικό ενός μαγαζιού - υπάρχουν τρία συνολικά. Αριστερά βλέπετε το εμπόρευμα, ενώ δεξιά υπάρχει το πρόσωπο του μαγαζάτορα, το ποσό των χρημάτων που διαθέτετε και η τιμή του κάθε κομματιού που επιλέγετε.

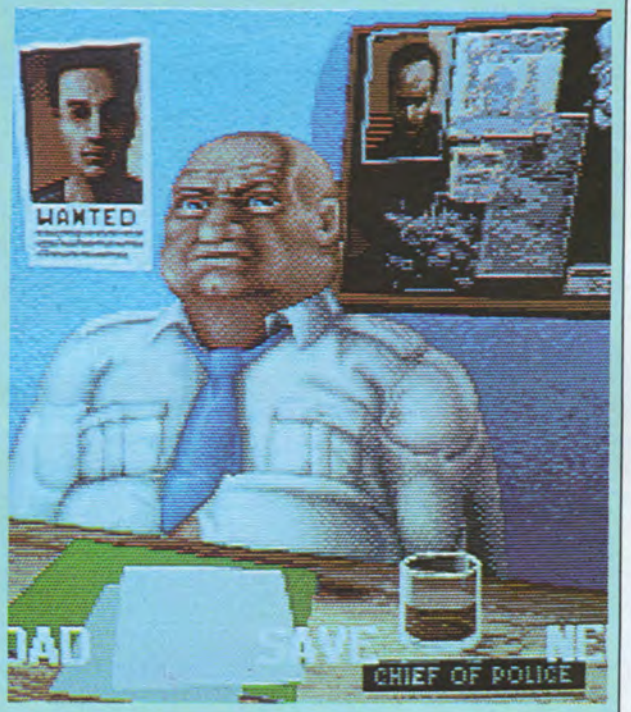


Το πορτοκαλί σκάφος είναι το όχημα του μεγαλέμπορου. Μπορείτε να το "φάτε" μόνο αν έχετε μαζέψει ορισμένες αποδείξεις για την ενοχή του. Προσέξτε το τριγωνάκι κάτω δεξιά: Όταν αρχίσει ν' αναβοσβύνει, ο χρόνος σας λιγοστεύει.

ΤΙ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ, ΤΙ ΧΑΝΕΤΕ

Το παιχνίδι βασίζεται σε ένα συνδυασμό ενέργειας-ζωών, που σας κρίνει για την απόδοσή σας στις καταδιώξεις. Είναι πολύ εύκολο να πέσει η μπάρα της ενέργειάς σας στο μηδέν, αν δεν είστε προσεκτικός. Η προσοχή σας δεν θα στρέφεται μόνο ενάντια στα





Συνδυασμός 3D solid vector graphics και στατικών εικόνων, πολλές ψηφιοποιημένες σκηνές, άψογα "σκηνοθετημένες".

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Τα εφέ και η μουσική συνθέτουν ένα πολύ δυναμικό σύνολο. Ίσως είναι μια από τις λίγες φορές που δεν θα ψάξετε να βρείτε το πλήκτρο music off.

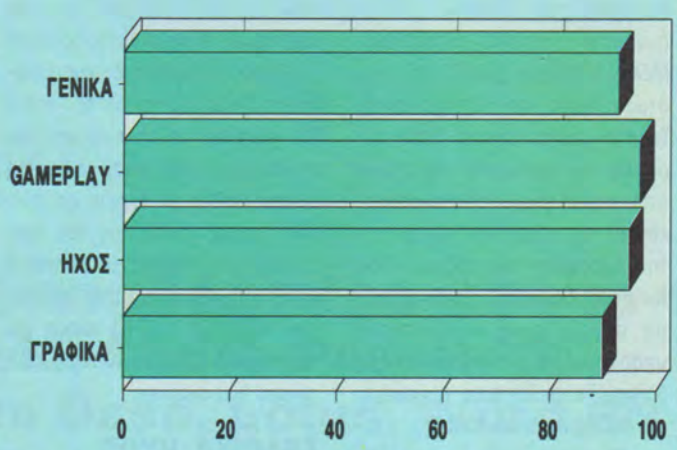
ΗΧΟΣ 95%

Η απόλυτη δράση. Πρωτότυπο και καθηλωτικό, ένα καθαρόαιμο hit.

GAMEPLAY 97%

Τι άλλο να βάλουμε, έπειτα απ' όλα τα παραπάνω.

ΓΕΝΙΚΑ 93%



εχθρικά πυρά, αλλά "στα πάντα", όπως και στην πραγματικότητα. Αν για παράδειγμα θέλετε να κάνετε τον έξυπνο και αρχίσετε να επιταχύνετε ανάμεσα σε στενά και φωτεινούς σηματοδότες, μην περιμένετε ότι το παιχνίδι θα σας την "χαρίσει": Οπου τρακάρετε (και θα τρακάρετε σίγουρα αν τρέχετε), θα έχετε ζημιές στο σκάφος, ανεξάρτητα αν το εμπόδιο ήταν στύλος, κτίριο ή απλός θάμνος. Επίσης, παίζει και ο χρόνος ρόλο στο παιχνίδι. Οι βαρώνοι περιπλανιώνται μέσα στην πόλη, από συνοικία σε συνοικία, κάνοντας συναλλαγές και πουλώντας "εμπόρευμα". Εάν οι συναλλαγές κατορθώσουν και πραγματοποιηθούν σε κάθε τομέα της πόλης, τότε έχετε χάσει. Λίγο πριν, ένα κίτρινο λαμπάκι στην κονσόλα σας θα αναβοσβήσει, σημάδι ότι πρέπει να βιαστείτε. Εάν δεν τα καταφέρετε, θα δείτε το πρόσωπο του αρχηγού να σας χαιρετά με μια ειρωνική γκριμάτσα, και θα χάσετε ένα σκάφος.

Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το σκάφος σας δεν κινείται μόνο στον αέρα, αλλά και στο νερό. Μπορείτε έτσι να εκμεταλλευτείτε το λιμάνι για να κόψετε δρόμο, τρέχοντας σαν ταχύπλοο. Μην κόψετε ταχύτητα όμως, γιατί τότε το Theta 4000 θα γύρει απότομα προς το βυθό, παρασύροντάς σας. Για το σκοπό αυτό θα πρέπει να αποφεύγετε και τις σειρές από άδειες σημαδούρες που επιπλέουν στο νερό, πεταμένες επίτηδες από τους κακοποιούς, έτσι ώστε να μπλεχτούν στο σκάφος σας και να σας ακινητοποιήσουν. Η ασφάλειά σας σας διαθέτει πέντε σκάφη ακόμη (ζωές), γι' αυτό να προσέχετε. Ο πρώτος κακοποιός δεν είναι πολύ δύσκολος. Οσο όμως τα levels ανεβαίνουν, τόσο οι κακοποιοί θα σας επιτίθενται σαν σμήνος από οπλισμένες ακρίδες. Ο χάρτης που υπάρχει στη συσκευασία του πακέτου είναι απολύτως απαραίτητος για να συνεχίσετε το παιχνίδι, μια και περιέχει όλα τα στρατηγικά σημεία και τα σημεία που βρίσκονται τα καταστήματα όπλων. Το κοντινότερο κατάστημα φαίνεται κάθε φορά στο ραντάρ σας, χωρίς όμως να φαίνεται και το πού ακριβώς βρίσκεται. Απλά μπορείτε να το ξεχωρίσετε, ανάλογα με το σχήμα του. Μόλις το βρείτε, σταθείτε μπροστά του και κόψτε ταχύτητα, οπότε θα βρεθείτε αμέσως στο κυρίως μενού. Να σταθούμε λίγο στα όπλα: Τα κυριότερα από αυτά είναι τα εξής:

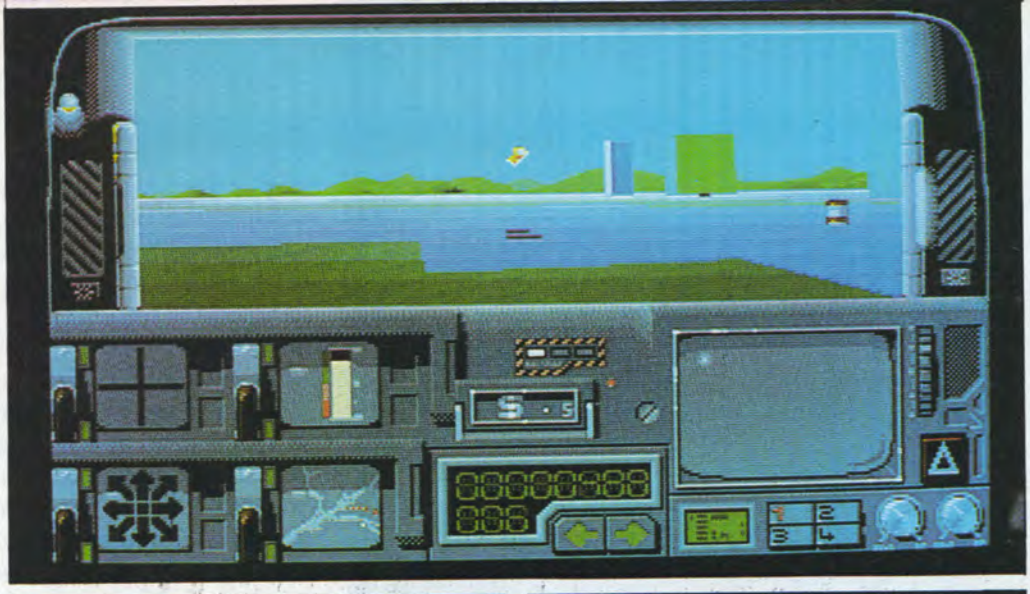
- Ραντάρ μεγάλων αποστάσεων: Ίσως το ισχυρότερο στην κατηγορία του.

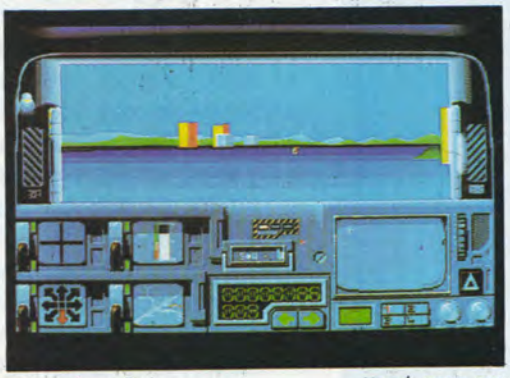
- Δείκτης κατάστασης σκάφους: Το σύστημα αυτό υπάρχει στο σκάφος σας, αλλά το διαφημιστικό του καταστήματος επιμένει ότι μπορεί να χρειαστείτε ένα καινούργιο. Εγγυημένο να ανιχνεύει και την παραμικρή γρατζουνιά.

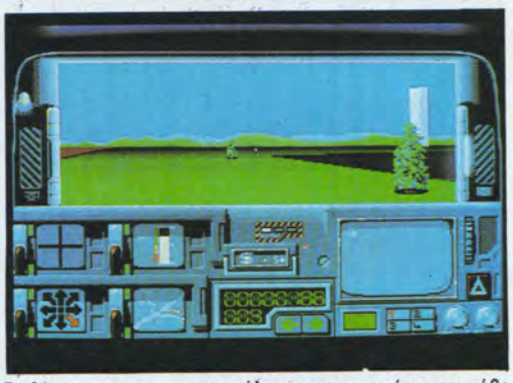
- Αυτόματος πιλότος: Η συσκευή αυτή προστίθεται στο σύστημα πλοήγησης του 4000, και ανιχνεύει οποιοδήποτε κατάστημα όπλων ή εχθρικό σκάφος υπάρχει κοντά σας. Αφού γίνει ανίχνευση, θέτει αυτόματα και την πορεία σας σύμφωνα με το "στόχο".

- Χάρτης της πόλης: Περιέχει όλες τις περιοχές που αποτελούν κέντρο επιχειρήσεων, και περιλαμβάνει επιλογή zoom για καλύτερο έλεγχο των δρόμων.

- Εξτρα ζωή: Δίνοντας το ανάλογο χρηματικό ποσό, ένας ειδικευμένος hacker που συνεργάζεται με το μαγαζί αναλαμβάνει να μπει για λογαριασμό σας στο δίκτυο του ασφαλιστικού κέντρου, και να αυξήσει κατά ένα τον αριθμό των σκαφών, τα οποία η εταιρία σας διαθέτει να χρησιμοποιήσετε. Λόγω των πολλών κωδικών ασφαλείας που προστατεύουν το δίκτυο των υπολογιστών, δεν είναι δυνατόν να δοθούν περισσότε-







ρες από μια ζωές.

- Αμυντική ενίσχυση: Κράματα από fiber-glass και τιτάνιο "κολλάνε" στα πιο ευαίσθητα σημεία του σκάφους, ενισχύοντας την αμυντική του διάταξη. Θα τα χρειαστείτε σίγουρα στα μεγάλα levels, όπου τα πολυβόλα σας (και τα αντίστοιχα των αντιπάλων) δεν θα προλαβαίνουν να σιωπήσουν!

- Αυτόματα Οπλα, σε διάφορα διαμετρήματα. Μερικά από αυτά έχουν δυνατότητα auto-fire, κι άλλα όχι. Ιδανικά για μάχες κοντά στο έδαφος, όπου μπορεί να χτυπήσει εναέριους ή επίγειους στόχους (π.χ. πεζούς). Το σκάφος σας είναι ήδη εξοπλισμένο με ένα από αυτά.

- Κανόνια: Προσφέρονται σε τρεις τύπους, ανάλογα με τη διάμετρο του βλήματος. Είναι πολύ αποτελεσματικό, αλλά για να αποδώσει χρειάζεται ο αντίπαλος να βρίσκεται σε καθορισμένη απόσταση. Για το λόγο αυτό συνιστάται μόνο σε έμπειρους πολεμιστές.

- Εκτοξευτήρας θερμικών πυραύλων: Το τελευταίο και πιο εξελιγμένο οπλικό σύστημα. Στην πραγματικότητα δεν είναι τίποτε άλλο από μικρογραφία του ίδιου συστήματος που διαθέτουν και τα σύγχρονα μαχητικά αεροσκάφη. Μόλις ο στόχος βρεθεί σε απόσταση βολής, το σύστημα εκτόξευσης απελευθερώνει έναν πύραυλο που ακολουθεί το στόχο στην πορεία του. Η αποτελεσματικότητά του εξαρτάται άμεσα από την απόσταση του στόχου: Οσο πιο κοντά βρίσκεται ο εχθρός, τόσο μεγαλύτερες πιθανότητες υπάρχουν να χτυπηθεί από το βλήμα. Το όπλο αυτό προσφέρεται επίσης σε τρεις τύπους.

- Υπερεπιταχυντές με καταλύτη. Μέχρι και εννιά τέτοιες αποθήκες εκρηκτικού καυσίμου μπορούν να προσαρμοσθούν στο 4000, χωρίς να πάθει ζημιά ο κινητήρας, δίνοντάς του κάθε φορά μια αύξηση της ισχύος κατά 3.600 ίππους.

Χωρίς να αποκλείω τη χρησιμότητά του, προσωπικά πιστεύω ότι ο υπερεπιταχυντής περισσότερο θα σας βλάψει απ' ό,τι θα σας ωφελήσει. Το σκάφος θα γίνει περισσότερο ασταθές και νευρικό, με αποτέλεσμα να τρακάρετε πολύ πιο εύκολα σε οποιοδήποτε εμπόδιο. Ισως όμως να είναι χρήσιμο στα τελευταία levels.

Τα εργαλεία αυτά δεν βρίσκονται όλα συγκεντρωμένα σε κάθε κατάστημα. Ο κάθε έμπορος κάνει τις δικές του εισαγωγές και προωθεί τα δικά του προϊόντα, οπότε θα χρειαστεί να επισκεφτείτε και τα δώδεκα που υπάρχουν. Θα πρέπει επίσης να ξέρετε ότι, ανάλογα με τις ζημιές που σας προξενούν στο σκάφος οι αντίπαλοί σας, μπορεί να χάσετε κάποιο από τα όπλα σας, και ακόμη και εξαρτήματα από τον στάνταρ εξοπλισμό του σκάφους.

ΓΡΑΦΙΚΑ, ΗΧΟΣ ΚΑΙ GAMEPLAY

Κατ' αρχάς πιάστε το ποντίκι και δοκιμάστε να το σύρετε γρήγορα προς τα δεξιά ή προς τα αριστερά. Το αποτέλεσμα το βλέπετε στην οθόνη σας: Το παιχνίδι δεν είναι απλά γρήγορο, είναι αστραπιαίο. Τα κτίρια και όλα τα στοιχεία του εδάφους φεύγουν από δίπλα σας σαν σφαίρες, καθώς εσείς επιταχύνετε. Τα πάντα ανταποκρίνονται με τρομερή ακρίβεια στις κινήσεις του παίκτη.

Η δράση εξελίσσεται μπροστά σας, καθώς εσείς βλέπετε από το μικρό παράθυρο του Theta 4000, με τα όργανα ακριβώς από κάτω. Το τοπίο αναπαριστάται με τον ίδιο σχεδόν τρόπο που είχαμε δει και στο Archipelagos: Χρησιμοποιείται η ίδια προοπτική, και τα χρώματα των κτιρίων και του εδάφους σκουραίνουν όσο απομακρυνόμαστε, δίνοντας έτσι την αίσθηση της απόστασης. Δεν συμφωνώ καθόλου με όσους υποστηρίζουν ότι τα 3D γραφικά είναι πολύ "απλοϊκά", μια και εδώ έχουμε και ποικιλία και λεπτομέρεια. Εξάλλου, στα γραφικά του παιχνιδιού δεν υπάρχουν μόνο τρισδιάστατες απεικονίσεις. Μεγάλη προσπάθεια έχει δοθεί στο "φινίρισμα" του παιχνιδιού, και παντού υπάρχουν πράγματα που κινούν το ενδιαφέρον. Για παράδειγμα, στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης υπάρχει ψηφιοποιημένη η εικόνα του καταζητούμενου αρχηγού που κυνηγάτε κάθε φορά, ο οποίος μάλιστα κάνει και χαρακτηριστικές γκριμάτσες όποτε ανατινάζετε κάποιο από τα σκάφη του! Επίσης, πολύ όμορφη είναι η εισαγωγική οθόνη στο αστυνομικό τμήμα, όπου παίρνετε τα στοιχεία του κακοποιού, και στο νοσοκομείο, λίγο πριν το game over, όπου οι γιατροί προσπαθούν απεγνωσμένα να σας διατηρήσουν στη ζωή (αλλά για να λέμε game over, μάλλον είστε άτυχοι). Για τον ήχο έχουμε να πούμε ότι εκτός από τα ειδικά εφέ, υπάρχει και ένα πολύ ωραίο ρυθμικό soundtrack, που προσθέτει πολύ στο παιχνίδι. Ολα αυτά έχουν δημιουργηθεί από την ίδια ομάδα προγραμματιστών, την Astra, τα μέλη της οποίας θα σας είναι ήδη γνωστά, μια και είναι οι ίδιοι οι "βαρώνοι" που βλέπετε ψηφιοποιημένους στο scanner!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αυτός ο μήνας και ο επόμενος προβλέπεται να είναι γεμάτοι από Resolution 101, που θα αρχίσει σίγουρα να ανεβαίνει αλματωδώς στα charts. Ελπίζουμε μόνο να το δούμε και στους μικρούς home κάποια στιγμή, όσο κι αν πέσει η ποιότητά του. ■

Για σπουδές πέρα από το 1992!

- Basic, Cobol, Pascal, C
- Data Base, Lotus, Word Processing
- DOS, UNIX, XENIX
- CASE
- Μηχανογραφημένη λογιστική
- Χειρισμός Εμπορικών Πακέτων
- Ανάλυση εφαρμογών

ΟΜΗΡΟΣ
COMPUTER STUDIES
ΚΟΛΛΕΓΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Ακαδημίας 52, τηλ. 3633242, 3612675

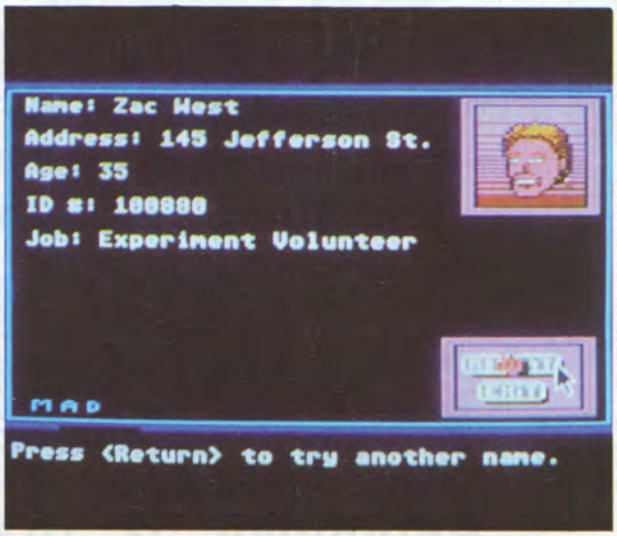
MANHUNTER II: SAN FRANCISCO

ή

μια ακόμη προειδοποίηση για τους κινδύνους της γενετικής

Ας κάνουμε μια μικρή αναδρομή στο παρελθόν, βλέποντας τις περιπέτειες που έχουν παρουσιαστεί αναλυτικά από τη στήλη αυτή, μια και αρκετοί από σας στα γράμματά σας ζητάτε έντονα την παρουσίαση αυτή. Ξεκινήσαμε πριν δύο χρόνια λοιπόν, το Σεπτέμβρη του '88, παρουσιάζοντας το PAWN (PIXEL No 47). Ακολούθησαν τα GNOME RANGER (No 48), η τριλογία SILICON DREAMS, με τα Snowball, Worm in Paradise, Return to Eden (No 49), η τριλογία TIME AND MAGIC με τα Lords of Time, Red Moon, Price of Magic (No 51), το SHADOWGATE (No 52), το LEGEND OF THE SWORD (No 53), το LARRY II (No 54), το CORRUPTION (No 55), το INGRID'S BACK (No 56), το KING'S QUEST IV (No 57), το FISH (No 58), το LANCELOT (No 59), το MANHUNTER I (No 60), το CHRONO QUEST I (No 61), το DEJA-VU II (No 62), το INDIANA JONES (No 63), το SCAPEGHOST (No 64), το FUTURE WARS (No 65), το COLOSSAL ADVENTURE (No 66), το LARRY III (No 67), το HERO'S QUEST I (No 68), και στο τεύχος αυτό το MANHUNTER II (No 69). Επίσης, προσπαθήσαμε να δίνουμε έγκαιρα νέα απ' το χώρο της παραγωγής. Εδώ σημειώσαμε μερικές σημαντικές πρωτιές. Ετσι, πρώτοι απ' όλα τ' αντίστοιχα Σεπτέμβρης 1990. Τα δεύτερα γενέθλια της στήλης είναι γεγονός. Τα δώρα και οι ευχετήριες κάρτες των απανταχού μάγων, αλλά και των φίλων της στήλης, έχουν κατακλύσει τα γραφεία. Οι συντάκτες του περιοδικού, ο Αντώνης, ο Γιώργος, ο Δημήτρης, ο Κώστας και άλλοι, γιορτάζουν μαζί τη σημαντική αυτή επέτειο. Μοναδική παραφωνία ο αρχισυντάκτης, που με τη μόνιμη γκρίνια του χαλούσε τη γιορταστική ατμόσφαιρα. Αλλά κι εγώ δεν τον λυπήθηκα. Η καλοκαιρινή μου συνάντηση με το μάγο των μάγων, τον Μέρλιν, δεν πήγε χαμένη. Ετσι, αν δείτε να τριγυρνάει στα γραφεία ένα άθλιο σκυλάκι με τρία πόδια, τέσσερα μάτια και δύο ουρές, μη δώσετε σημασία. Ο Χρήστος είναι (!). Αλλά και όσοι από εσάς δεν θυμηθήκατε τα δεύτερα γενέθλια της στήλης, προσέξτε όταν θα διαβάζετε τις γραμμές αυτές, γιατί κάτι μπορεί να συμβεί...

• Του Ανδρέα Τσουρινάκη



περιοδικά της Ευρώπης, δημοσιεύσαμε πληροφορίες το Φεβρουάριο του '89 για τις νέες παραγωγές της Infocom. Επίσης, πάλι πρώτοι, το Σεπτέμβρη του '89 δημοσιεύσαμε τις νέες παραγωγές της Sierra για το 1990, αλλά και για τη μελλοντική κυκλοφορία του Chrono-Quest II. Το Δεκέμβρη του '89 αναφέρουμε πάλι πρώτοι την πτώση και το ουσιαστικό κλείσιμο της Infocom, ενώ ταυτόχρονα αναφέρουμε την προετοιμασία του εκπληκτικού LOOM από τον περίφημο Brian Moriarty, το οποίο κυκλοφόρησε τελικά πριν ενάμιση μήνα! Τον Ιανουάριο του '90 αναγγέλουμε την κυκλοφορία του THE FINAL BATTLE, της συνέχειας του εκπληκτικού Legend of the Sword, που αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτό τον καιρό. Επίσης, στο τεύχος του Ιουνίου, δημοσιεύουμε τα νέα για τις παραγωγές της Sierra για το 1991, όταν σε πολλά περιοδικά της Ευρώπης, ακόμη δεν έχουν παρουσιαστεί οι παραγωγές της για το έτος αυτό!

Τέλος, σημειώστε και μερικά σημαντικά αφιερώματα, μοναδικά στο είδος τους, τα οποία δεν θα τα βρείτε πουθενά αλλού. Ετσι, τον Οκτώβριο του '89 παρουσιάζουμε όλους τους σημαντικούς διαγωνισμούς που έχουν γίνει, με την ευκαιρία της κυκλοφορίας κάποιου συγκεκριμένου adventure. Το Μάρτη του '90 έχουμε ένα αφιέρωμα στη Level 9 και στο κλείσιμο της εταιρίας, συνοδευόμενο από μία συνέντευξη του ιδρυτή της Mike Austin. Τέλος, τον Απρίλη του '90 έχουμε ένα επίσης μοναδικό αφιέρωμα στις γυναικείες παρουσίες στον κόσμο των adventures. Είμαστε περήφανοι λοιπόν για τις επιτυχίες μας αυτές. Δεν είναι και μικρή υπόθεση να διαπιστώνεις ότι το περιοδικό σου, το PIXEL, έχει μία από τις καλύτερες στήλες για τα adventures σ' όλη την Ευρώπη. Οποιος δε έχει διάθεση για συγκρίσεις, ας το κάνει. Τότε ίσως διαπιστώσει ότι έχουμε και την καλύτερη στήλη απ' όλους.

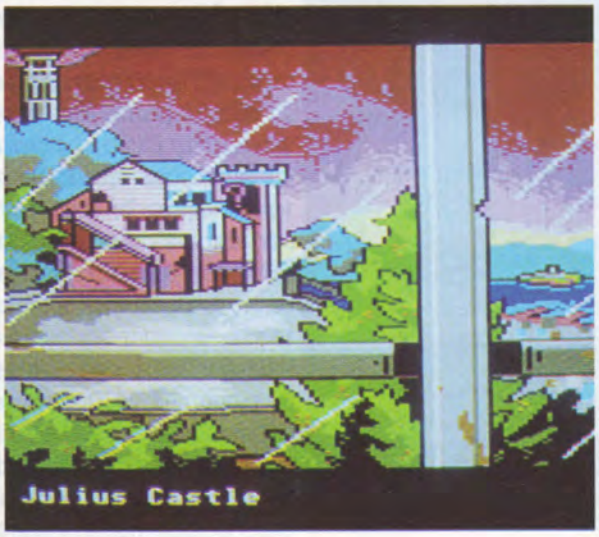
Είναι καιρός όμως να δούμε αναλυτικά το MANHUNTER II.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Οσοι τέλειωσαν το Manhunter I, που παρουσιάσαμε αναλυτικά στο τεύχος του περασμένου Νοέμβρη, αλλά και που ολόκληρη η λύση του δημοσιεύτηκε στο έκτακτο βιβλιαράκι που συνόδευε το τεύχος του Απρίλη, θα ξέρουν ότι ο ήρωάς μας, αφού εξόντωσε τους εξωγήινους στη ΝέαΥόρκη, κυνηγάει τον πολύ επικίνδυνο Phil Cook. Το Manhunter II, λοιπόν, ξεκινά με το τέλος του κυνηγητού αυτού, που εξελίσσεται στο San Francisco. Οπως εξηγούν οι Dave, Barry, DeeDee Murry και η Barbara Ward, οι προγραμματιστές δηλαδή της περιπέτειας, διάλεξαν την πόλη αυτή, γιατί ήθελαν η περιπέτεια να εξελίσσεται στη δυτική ακτή, και το San Francisco έχει τα πιο αναγνωρίσιμα από το πλατύ κοινό κτίρια. Δεν τους έφτανε δε μόνο αυτό, αλλά πήγαν και οι ίδιοι εκεί, τράβηξαν χαρακτηριστικές φωτογραφίες των τοποθεσιών που ήθελαν ώστε τα αντίστοιχα γραφικά του adventure να είναι όσο πιο πολύ ρεαλιστικά γίνεται.

Τι συμβαίνει όμως στην πόλη αυτή;

ΕΤΑΙΡΙΑ:	Sierra On-Line
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:	IBM, ATARI ST, AMIGA, MACINTOSH, APPLE, IBM συμβατοί
ΤΥΠΟΣ:	3-D graphic animated adventure

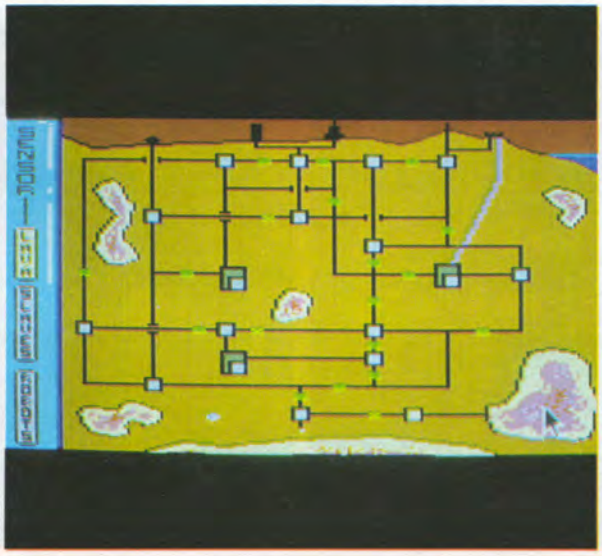


Ας παρακολουθήσουμε τα γεγονότα από τις σημειώσεις του Noah Goring, δόκτορα της γενετικής, ο οποίος διαδραματίζει έναν από τους πιο σημαντικούς ρόλους στην ιστορία αυτή. 5-11-2002: Ελαβα την εντολή των Orbs. Ενα καλύτερο είδος εργάτη χρειάζεται στο υπόγειο σκληρό περιβάλλον. Οι άνθρωποι κουράζονται και πεθαίνουν πολύ γρήγορα. Επιτέλους, το ταλέντο μου βρήκε ανταπόκριση. 27-9-2003: Μετά από πολλές αποτυχημένες προσπάθειες, το νέο είδος μιας υπάκουης ράτσας, ένα κράμα ποντικού - σκύλου - ανθρώπου φαίνεται να πληροί τις κατάλληλες προϋποθέσεις. Ηδη, εκατό από τα όντα αυτά δοκιμάζονται κάτω από τη γη. 7-1-2004: Τα υπό δοκιμή όντα δεν αντέχουν στην αναπάντεχη, υπόγεια, ξερή ζέστη. Τα Orbs έχουν θυμώσει. Δεν πρέπει να αποτύχω ξανά. Καινούργια όντα, πιστά στα Orbs, πρέπει να παραδοθούν στην περιοχή... 20-8-2004: Τι έκανα; Υπήρξα ένα απλό πιόνι στα σατανικά σχέδιά τους. Εχουν σχεδόν φτάσει στο σκοπό τους. Πρέπει να σώσω το ανθρώπινο γένος, αλλά πώς;

Σ' ένα άλλο γράμμα που βρίσκεις στη δεύτερη μέρα των προσπαθειών σου, διαβάζεις: "Φίλε μου, ανακάλυψα το διαβολικό σκοπό των Orbs. Η Γη πρέπει να καταστραφεί, για να μπορέσουν να ζήσουν αυτοί. Πρέπει να τους σταματήσουμε πριν να είναι αργά. Η ζωή μου βρίσκεται σε κίνδυνο, υποψιάζονται ότι εγώ έχω την κάρτα τους. Θα στη στείλω το ταχύτερο δυνατό. Εξαρτάται από σένα και τους φίλους σου το να σωθεί το ανθρώπινο γένος. Τα όντα που δημιούργησα μπορούν να βοηθήσουν, αλλά πρώτα πρέπει να ελευθερωθούν από ένα Orb...". Θα μπορέσεις κι αυτή τη φορά να ανατρέψεις τα σατανικά σχέδια των εξωγήινων, και να εντοπίσεις τον διαβολικό Phil Cook; Πρόσεξε, γιατί αυτή τη φορά ο χρόνος είναι πολύ λίγος, και η σωτηρία της ανθρωπότητας βρίσκεται για μια ακόμη φορά στα χέρια σου.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΗΧΟΣ

Η σειρά των Manhunters είναι σχεδιασμένη με την παλιά τεχνική της εταιρίας. Φυσικά, στον τομέα αυτό βρίσκονται πολύ πίσω από τις τελευταίες παραγωγές της Sierra, που ειδικά με τα Hero's Quest και το Conquests of Camelot, έχουν φτάσει σε πολύ υψηλά επίπεδα. Αυτό ίσως ενοχλήσει αρκετούς. Από την άλλη μεριά όμως, τα Manhunters είναι έτσι σχεδιασμένα ώστε με τις εκπληκτικές σκηνές δράσης που περιέχουν, να δημιουργούν μια μοναδική ατμόσφαιρα, που παρόμοιά της δεν θα βρείτε πουθενά αλλού. Προσωπικά, θεωρώ τα Manhunter I και II σαν τις καλύτερες παραγωγές της εταιρίας. Adventure σημαίνει μεστό σενάριο, έξυπνοι γρίφοι, πλούσια δράση, πειστική ατμόσφαιρα, και στους τομείς αυτούς τα Manhunters παίρνουν άριστα. Η απεικόνιση της δράσης γίνεται μ' έναν αρκετά έξυπνο τρόπο, που αυτή τη φορά εκτός απ' το να είναι εντυπωσιακός, περιέχει και αρκετή δόση χιούμορ. Η σκηνή μέσα στο ναό, που οι πολεμιστές νίνζα σε κόβουν στα δύο, είναι από τις πιο χαρακτηριστικές, και βγάζουν γέλιο. Τα γραφικά παίζουν τον πιο καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη της περιπέτειας, μια και δεν χρησιμοποιείς σχεδόν καθόλου τη λειτουργία του να τυπώνεις εντολές. Οπως και σε όλες τις περιπέτειες της εταιρίας, πατώντας το πλήκτρο escape, ενεργοποιείται το μενού με τις εντολές που υπάρχουν στο πάνω μέρος της οθόνης. Με τα arrow keys μπορείς να δεις όλες τις εντολές αυτές. Ετσι, υπάρχουν οι: ABOUT MANHUNTER που σε ενημερώνει για τους προγραμματιστές, η HELP που περιέχει όλες τις εντολές και την αντιστοιχία τους με το πληκτρολόγιο, η SAVE (F5), η RESTORE (F7), η RESTART (F9), η QUIT (Alt+Z), η MAD (C), η TRAVEL (F3), η ROBE (TAB, το inventory), η SOUND ON/OFF (F2), η PAUSE, καθώς κι αυτές που ρυθμίζουν τη δυσκολία των arcade κομματιών σε HARD, NORMAL ή EASY. Ας δούμε όμως αναλυτικά τις εντολές MAD, TRAVEL και INVENTORY, γιατί είναι αυτές που πάνω τους στηρίζεται σχεδόν όλη η δράση της περιπέτειας. MAD είναι τα αρχικά του Manhunter Assignment Device. Είναι το πιο απαραίτητο όργανο κάθε ανθρωποκυνηγού, όπως εσείς, και αποτελεί το μέσο σύνδεσής σας με τον κεντρικό κομπιούτερ των Orbs. Με το όργανο αυτό εκτελείς τρεις βασικά λειτουργίες: Η πρώτη λειτουργία είναι η TRACKER, και μ' αυτήν ουσιαστικά ξεκινά η περιπέτεια. Μ' αυτήν συνδέεσαι απευθείας με την ειδική database του κεντρικού υπολογιστή των εξωγήινων, η οποία καταγράφει όλες τις δραστηριότητες των ανθρώπων. Σημειώστε εδώ ότι το σήμα που λαμβάνεις δείχνει τη δράση του εκάστοτε υπόπτου, λίγο πριν την εχθρική προς τους εξωγήινους πράξη τους, έως ότου αυτό χαθεί ή σταματήσει. Το σήμα σταματάει όταν ο συγκεκριμένος ύποπτος πεθάνει, ή όταν περάσει σε χώρους κάτω από τη γη. Το MAD, λόγω μιας κατασκευαστικής του ατέλειας, δεν μπορεί να ανιχνεύσει τα στοιχεία της ταυτότητας του υπόπτου.



Ξεκινάς κάθε μέρα, αναλαμβάνοντας από το Orb που είναι υπεύθυνο για σένα, μια συγκεκριμένη αποστολή. Η μέρα τελειώνει όταν επισκεφθείς όλες τις υπό παρακολούθηση

τοποθεσίες. Ο ύποπτος που κάθε φορά επιλέγεις, εμφανίζεται μ' ένα κίτρινο τετράγωνο. Αν οι ύποπτοι είναι περισσότεροι του ενός, μπορείς να διαλέξεις όποιον θέλεις, πηγαίνοντας το ανθρωπάκι σου πάνω από αυτόν, και πατώντας το πλήκτρο return. Η παρακολούθηση όλων των υπόπτων είναι απαραίτητη, γιατί μόνο έτσι θα ανοίξουν στο χάρτη οι τοποθεσίες που πρέπει να επισκεφθείς. Σημειώστε ότι μπορείτε να ξαναγυρίσετε στην παρακολούθηση των υπόπτων, όταν θέλετε, ανοίγοντας το MAD και επιλέγοντας το Tracker.

Η δεύτερη λειτουργία είναι η INFO. Μ' αυτήν επιτυγχάνεις πρόσβαση στην αντίστοιχη database του κεντρικού υπολογιστή των Orbs, που περιέχει όλα τα στοιχεία που αφορούν τους κατοίκους της συγκεκριμένης πόλης, στην περίπτωσή μας δηλαδή του San Francisco. Τυπώνοντας λοιπόν ένα όνομα, που το βρίσκεις στην εξέλιξη της περιπέτειας, π.χ. NOAH GORING, παίρνεις όλα τα στοιχεία που τον αφορούν: Ηλικία, δουλειά, αριθμό ταυτότητας και διεύθυνσή του. Αυτό το τελευταίο είναι πολύ σημαντικό, γιατί κάθε μέρα που βρίσκεις με τον πιο πάνω τρόπο μία νέα διεύθυνση, αυτόματα η τοποθεσία αυτή εμφανίζεται στο χάρτη, και μπορείς τώρα πια να την επισκεφθείς. Τρίτη λειτουργία είναι όταν στο τέλος κάθε μέρας καλείσαι να δώσεις τα ονόματα των υπόπτων που έχεις παρακολουθήσει.

Με την εντολή TRAVEL (F3) εμφανίζεται στην οθόνη μία αεροφωτοραφία της πόλης, χωρισμένη σε πέντε κομμάτια. Η εντολή αυτή επιτρέπει κατ' αρχάς τη μετακίνησή σου στα μέρη αυτά της πόλης που έχεις εντοπίσει με τη βοήθεια του MAD και της διαδικασίας της ανίχνευσης (tracking). Οι τοποθεσίες που μπορείς να επισκεφθείς, εμφανίζονται μ' ένα κίτρινο τετράγωνο. Οταν πας το ανθρωπάκι σου πάνω σε μια από αυτές, εμφανίζεται το όνομα της συγκεκριμένης τοποθεσίας. Για να μεταφερθείς τώρα σ' αυτό, πατάς το return key. Οταν τέλος βρίσκεσαι σε μια συγκεκριμένη τοποθεσία (π.χ. στο Wax Museum), για να φύγεις και να πας κάπου αλλού, ξαναεπιλέγεις την εντολή TRAVEL. Η επιλογή ROBE ή INVENTORY (TAB) εμφανίζει όλα τα αντικείμενα που κρατάς. Οταν είσαι σε σκηνές χωρίς δράση, με τα arrow keys και το return μπορείς να δεις όποιο από αυτά που θέλεις. Η παραπάνω εντολή όμως παίρνει το χαρακτήρα της εντολής USE ή ACT, όταν βρίσκεσαι σε δράση. Ετσι, την τρίτη μέρα, π.χ. όταν μέσα στο Wax Museum βρίσκεις το πτώμα του N. Goring, κάνε TAB και επίλεξε το Fang. Πατώντας το return πλήκτρο, θα εμφανιστεί η σκηνή που κόβεις την κλωστή με την οποία έχει ράψει τη γραβάτα του, και μέσα σ' αυτή βρίσκεις την Orb Card. Τέλος, ο ήχος, χωρίς να είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακός, είναι τις περισσότερες φορές στενά δεμένος με την πλοκή της περιπέτειας. Υπάρχουν σκηνές arcade δράσης, όπως και στο Manhunter I, όπου πρέπει να συγχρονίσεις τις κινήσεις σου ανάλογα με τους ήχους που ακούς, αν βέβαια θέλεις να τα βγάλεις πέρα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ – ΔΡΑΣΗ – ΓΡΙΦΟΙ

Τα Manhunters είναι κατεξοχήν ατμοσφαιρικά adventures. Το να πετύχεις ανάλογη ατμόσφαιρα σε μια περιπέτεια, χωρίς σχεδόν καθόλου κείμενα διαλόγων ή περιγραφών, είναι κάτι εξαιρετικά δύσκολο. Οι προγραμματιστές τα κατάφεραν θαυμάσια, συνδυάζοντας το ρεαλισμό μ' ένα αυτοσαρκαστικό χιούμορ. Οι πραγματικά εντυπωσιακές σκηνές δράσης, σε συνδυασμό με το πρωτότυπο σενάριο και τους έξυπνους γρίφους, κάνουν το Manhunter II να ξεχωρίζει. Πρακολουθήστε τις σκηνές στο νησί του Alcatraz, τις σκηνές στο ναό, στο private club (από τις πιο όμορφες και υποβλητικές που έχω δει), στο πλυντήριο ρούχων, της ανακήρυξης του Phil σαν βασιλιά των ανθρωποειδών, αλλά και άλλες πολλές, και νομίζω ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου. Οσοι πιστεύουν ότι adventure σημαίνει δράση, εδώ θα είναι στο στοιχείο τους. Manhunter όμως κυρίως σημαίνει ικανότητα να παρατηρείς και να αναλύεις σωστά τα όσα συμβαίνουν γύρω σου. Περισσότερο από κάθε άλλη φορά, κάθε πράξη σου σημαίνει ζωή ή θάνατος. Ακριβώς λοιπόν επειδή ο θάνατος σου είναι πολύ συχνός, οι προγραμματιστές έχουν εφαρμόσει μια έξυπνη ιδέα: Κάθε φορά που πεθαίνεις, εμφανίζεται μια εικόνα με τους τρεις κύριους προγραμματιστές του adven-ture, που ντυμένοι σαν ανθρωποκυνηγοί, σε μεταφέρουν λίγο πριν το μοιραίο σου λάθος.

Η πλοκή του adventure αυτή τη φορά κρατά τρεις ημέρες. Την πρώτη μέρα πρέπει να παρακολουθήσεις σωστά τρεις υπόπτους. Τη δεύτερη μέρα βλέπεις δώδεκα υπόπτους, εκ των οποίων όμως οι βασικοί είναι επτά! Τέλος, την τρίτη μέρα πρέπει να παρακολουθήσεις πέντε υπόπτους. Η δράση ξεκινά μ' ένα εξελικτικό ρυθμό, για να γίνει πολύ πιο σύνθετη στη συνέχεια. Αφού περάσεις τα αγάλματα στην είσοδο του ναού, μπαίνεις σ' ένα χωλ με σκάλες που οδηγούν στα κυρίως δωμάτια. Στο αθώο φαινομενικά χωλ υπάρχουν δύο από τους πιο σημαντικούς γρίφους της περιπέτειας. Κατ' αρχάς, εντόπισε το

άγαλμα που γράφει HEAVEN. Κάνε αμέσως TAB (inventory), επίλεξε το cloth, και πάτα το return πλήκτρο. Το άγαλμα σαν να παίρνει ζωή, κι ένας γρίφος - ρέμπους εμφανίζεται. Τι σημαίνει αυτός; Πολύ απλά: FOUR PINCHES!!! Αυτό, σε συνδυασμό με το πόστερ που υπάρχει στο σπίτι του Tad Timov, σε οδηγεί στο συμπέρασμα ότι στον Κινέζο πρέπει να διαλέξεις τέσσερις ουγγιές από τη δεύτερη πίπα. Με τον πάπυρο που κλέβεις από το ναό, μπορείς να ξεγελαστείς πολύ εύκολα. Γιατί; Πολύ απλά, το WEST δεν σημαίνει διεύθυνση, αλλά είναι επίθετο. Εξυπνη ιδέα! Ετσι, τώρα πια σχετικά εύκολα βρίσκεις το όνομα ZAC WEST, που θα σου ανοίξει μια νέα πολύτιμη διεύθυνση.

Να δούμε όμως και το δεύτερο γρίφο από το χωλ του ναού. Θυμάσαι το Dragon's note; Δες με τη σειρά που γράφει τα αντίστοιχα αγάλματα. Ετσι, θα πάρεις το μήνυμα CASTLE IS GATEWAY TO HELL. Αυτό, σε συνδυασμό με τα κτίρια που βλέπεις από το παράθυρο στο σπίτι του γιατρού τη δεύτερη μέρα, ξεκαθαρίζει πού ακριβώς πρέπει να προσγειώσεις το αερόστατο με το οποίο δραπετεύεις από το Αλκατράζ την τρίτη μέρα, λίγο πριν το τέλος της περιπέτειας. Πώς θα μπεις στο Private Club; Την τρίτη μέρα βρίσκεις ένα χέρι ενός από τα ανθρωποειδή. Πήγαινε λοιπόν στο shop και δώστο στον καταστηματάρχη. Παίζε χαρτιά μέχρι να σου προσφέρει δύο μάσκες. Σώζε πριν διαλέξεις χαρτί, ώστε τη δεύτερη φορά να το βρίσκεις αμέσως, αν κάνεις λάθος. Διάλεξε την αριστερή μάσκα, και φύγε. Πήγαινε τώρα στο Club, και πριν την πόρτα φόρεσέ την. Τώρα κτύπα την πόρτα. Μέσα πρόσεξε τα σύμβολα που βλέπεις στο κομμένο χέρι. Θα σου χρειαστούν, γιατί είναι το password για το drill στο τέλος. Μόλις σε εντοπίσουν, δώσε τους τη φιάλη, γεμάτη με το υγρό από το σπίτι του νεκρού γιατρού. Πάρε αμέσως το τσεκούρι, και φύγε χωρίς άλλη καθυστέρηση. Ολοκληρώνοντας, το Manhunter II: San Francisco περιέχει πλούσια δράση, πανέξυπνους αλλά και απόλυτα λογικούς γρίφους. Προσωπικά, το θεωρώ σαν την καλύτερη παραγωγή της Sierra. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα, ιδίως σ' όσους καυχώνται για την παρατηρητικότητά τους. Είναι μοναδικό στο είδος του, και σίγουρα απευθύνεται σε adventurers που διαθέτουν αρκετή γνώση και πείρα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς πέφτοντας με το χαλασμένο σκάφος σου πάνω σ' ένα Manhnuter στο San Francisco. Οδήγησε το ανθρωπάκι σου πάνω στο νεκρό, και πάτα το return πλήκτρο. Πάρε την I.D. Card και κατάγραψε το όνομα του νεκρού Manhunter: Peter Brown. Πάρε επίσης και το MAD. Αμέσως μπαίνει σε λειτουργία. Διάλεξε την επιλογή INFO και τύπωσε το όνομα PETER BROWN. Βλέπεις τα στοιχεία του νεκρού που παίρνεις τη θέση του. Ταυτόχρονα, στο χάρτη έχει ανοίξει και η τοποθεσία του σπιτιού του, που τώρα θα χρησιμοποιείς σαν δικό σου σπίτι. Επίστρεψε στο κυρίως μενού και επίλεξε TRACKER. Παρακολούθησε έναν-έναν όλους τους υπόπτους, παρακολουθώντας προσεκτικά όλη τη διαδρομή που κάνει ο καθένας, μέχρι το σήμα του να χαθεί. Αν τα κάνεις όλα σωστά, θα έχεις δει τις εξής τοποθεσίες: Scene of crash, Bank of Cantoin, Warehouse, Ferry Building, Embarcadero fountain, Hyde street pier, και φυσικά το σπίτι του νεκρού Manhunter που άνοιξες πιο πριν. Κλείσε το MAD, επίλεξε την επιλογή TRAVEL και πήγαινε στο "νέο" σου διαμέρισμα. Ανοιξε το συρτάρι και πάρε το CLOTH. Σημείωσε προσεκτικά το μήνυμα Rub jewel of heaven, γιατί αφορά έναν από τους πιο σημαντικούς γρίφους της περιπέτειας. Κοίτα στο παράθυρο. Σημείωσε τα κτίρια που βλέπεις, τα Coit Tower και Transamerica Pyramid. Βγες έξω και πήγαινε στο Warehouse.

Για να περάσεις τα ρομπότ, ακολούθησε ακριβώς τη διαδρομή που ακολουθεί και ο ύποπτος στο MAD. Μπες στην κάτω αριστερή πόρτα. Πάρε το MALLET και πρόσεξε τη ζωγραφιά του ψαριού που έχει. Διάβασε το μήνυμα που είναι γραμμένο πάνω στο γραφείο. Κατάγραψε τα δύο μικρά ονόματα Zac και Mic. Βγες έξω και πήγαινε στο Bank of Canton. Μπες από το διπλανό κτίριο. Μέσω του τούνελ μπες στα υπόγεια. Πάρε τη NEWSPAPER και το DRAGON'S NOTE. Κατάγραψε προσεκτικά ό,τι γράφουν. Ειδικά το dragon's note αφορά ένα γρίφο που χωρίς τη λύση του δεν υπάρχει περίπτωση να τελειώσεις την περιπέτεια. Παρατήρησε επίσης το χέρι και το λαιμό του νεκρού. Πρόσεξε την πόρτα. Τη βλέπεις από πίσω, άρα το όνομα πάνω της είναι γραμμένο ανάποδα. Σε συνδυασμό με το όνομα που υπάρχει στο dragon's note, βρίσκεις το όνομα TAD TIMOV. Ανοιξε το MAD και βάλε το όνομα. Βλέπεις τα στοιχεία του, ενώ ταυτόχρονα ανοίγει και η διεύθυνσή του πάνω στο χάρτη. Βγες έξω και πήγαινε αριστερά. Παρατήρησε τα χέρια και το πρόσωπο του νεκρού. Πάρε τα FANG και LAUNDRY RECEIPT. Ταξίδεψε στο Embarcadero fountain. Μπες μέσα. Είναι λίγο δύσκολο, αλλά θα τα καταφέρεις. Μόλις μπεις στο τούνελ, μην προχωρήσεις. Σκότωσε πρώτα όλες τις νυχτερίδες και τα ποντίκια. Αφού σταματήσουν να βγαίνουν πια, προχώρα δεξιά. Πάρε το DRIVER'S LICENCE (σημείωσε το όνομα Stone) δίπλα από το κρεβάτι και το EMPTY FLASK από το νεκρό. Βγες έξω. Ανοιξε το MAD και βάλε το όνομα MIC STONE. Ταξίδεψε τώρα στο Ferry building. Μπες μέσα και διάβασε προσεκτικά το πόστερ στο δεξιό τοίχο. Φύγε και πήγαινε στο Hyde street pier. Κατέβα τις σκάλες στα αριστερά και ανέβα στο στύλο της αποβάθρας. Ξανακατέβα και μπες στον υπόνομο...

Η συνέχεια επί της οθόνης.

■

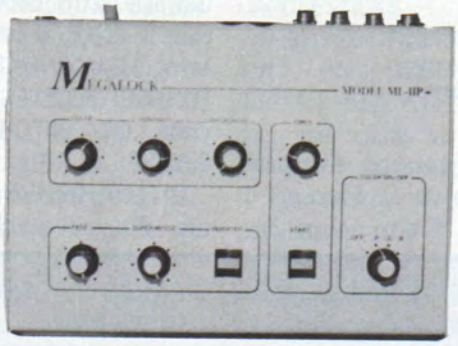
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ:	10
ΔΡΑΣΗ:	10
ΓΡΙΦΟΙ:	10
ΓΡΑΦΙΚΑ:	8
ΗΧΟΣ:	8
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	10

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

AMIGA

* AMIGA 500 + MONITOR COMMODORE 1084 S - ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΗ
* AMIGA 500 + COLOR MONITOR
* AMIGA 500 + T.V. MODULATOR
* AMIGA 2000 + MONITOR

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΑ
AMIGA 2000 + MONITOR
ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ



MEGALOCK
GENLOCK + SPLITER + TIMER

MEGASOUND
SAMPLER + MIDI

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ 2000
*** AT ΚΑΡΤΑ * ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ –10 MB**
*** ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ * DISK DRIVES**

περιφερειακά για AMIGA

- Drives 3,5 με διακόπτη on/off CUMANA, PROFEX SENATOR
- Μνήμη A501
- Μνήμες με real time clock
- σκληρός δίσκος

P.C.

- Schneider EURO PC έγχρωμο, μονόχρωμο
- Euro PC XT + AT
- AMSTRAD 1640 - 1512
- Philips 3105

- C64 με κασετόφωνο, disk drive
- 6128 έγχρωμο, μονόχρωμο
- ATARI 2600
- Amstrad 464
- SEGA MASTER

ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!

Στέλνουμε αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα
ΣΟΛΩΜΟΥ 28 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΕΞΑΡΧΕΙΑ • ΤΗΛ. 3646695 - 3647045

ADVENTURE SOS

Κατ' αρχάς, να ευχαριστήσουμε το φίλο Κώστα Λιμνίδη από την Κοζάνη, που είναι ο πρώτος που παρατήρησε ότι στην παρουσίαση του FUTURE WARS, στο τεύχος του Απριλίου, λείπει ένα μικρό κομμάτι από τη λύση της περιπέτειας. Ετσι, μόλις μπείτε στο δωμάτιο από το παράθυρο, στην αρχή, εκτός των άλλων, κάντε EXAMINE WASTE-PAPER BASKET, TAKE PLASTIC BAG.

Καιρός να περάσουμε και στα γράμματά σας. Ρωτά ο Σπύρος Δασκαλέας στο MANHUNTER II πώς γλιτώνει από το σκύλο στο διαμέρισμα του Timov, τι κάνει στον υπόνομο στο Hyde street Pier, και πώς περνά την πόρτα στο Ferry Building. Την πρώτη μέρα, για να τελειώσει, είναι απαραίτητο να σε δαγκώσει ο σκύλος. Ετσι κι αλλιώς, δεν πεθαίνεις. Τη δεύτερη πάρε το φίμωτρο από το νεκρό στο σκάφος, κι όταν σου ορμά χρησιμοποίησέ το. Στον υπόνομο είναι υποχρεωτικό να σε δαγκώσει ο ποντικός, για να τελειώσει η πρώτη μέρα. Τέλος, στο Ferry Building το μόνο που κάνεις είναι να διαβάσεις το πόστερ.

Ο Δ. Βασιάδης ρωτά στο CONQUEST OF CAMELOT πώς περνά τη μάγισσα, αφού ελευθερώσει τον Gawaine. Στην οθόνη που είναι το κοράκι κι ένας σκελετός, EXAMINE SKELETON, GET SLEEVE. Στη μάγισσα LOOK WITCH, GIVE SLEEVE.

Ο Τόλης Τοπαλίδης ρωτά στο ίδιο adventure πώς

Συνιστώ σε όλους τους φίλους της στήλης να επισκεφθούν το μουσείο Γουλανδρή στην Κηφισιά. Τα εκθέματά του είναι μοναδικά, και σίγουρα θα διευρύνουν τις γνώσεις σας. Η πρότασή μου όμως έχει και ένα βαθύτερο λόγο: Θα μπορέσετε να δείτε από κοντά δύο μοναδικούς πραγματικά σκελετούς δεινόσαυρων. Ο ένας, ο πρώτος που βρέθηκε στην Ευρώπη, αποτελεί θύμα ενός τρομερού μάγου, και προπάππου μου, που έδρασε στο HERO'S QUEST I. Είναι άραγε τυχαίο ότι κι ο δεύτερος ανήκει στο πιο μίζερο κι άσχημο είδος δεινόσαυρων;

● Ανδρέας Τσουρινάκης

Η λύση του...

"COLOSSAL ADVENTURE"

Επιτέλους, η λύση της περιπέτειας που έχει σημαδέψει όσο καμιά άλλη την ιστορία των adventures. Φυσικά, παρουσιάζουμε τη λύση της καλύτερης έκδοσης του πρωτότυπου, που έχει κυκλοφορήσει από τη Level 9.

Στο πρώτο μέρος πρέπει να βρεις και να μεταφέρεις στο σπίτι 15 θησαυρούς. Αυτοί είναι τα COINS, SILVER BARS, PLATINUM PYRAMID, TRIDENT, SILVER CHAIN, JEWELLERY, ORIENTAL RUG, EMERALD, PEARL, GOLDEN EGGS, DIAMONDS, MING VASE on pillow, PIRATE'S CHEST, RARE SPICES, GOLD NUGGET. Οι τρεις θησαυροί του δεύτερου μέρους είναι τα ORB, SCEPTRE και CROWN.

Το score system λειτουργεί ως εξής: Ξεκινάς με 30 πόντους (χάνεις 10 κάθε φορά που πεθαίνεις). Παίρνεις 5 πόντους για κάθε θησαυρό του πρώτου μέρους που βλέπεις, σύνολο 75. Παίρνεις 10 πόντους για κάθε θησαυρό του πρώτου μέρους που παίρνεις, σύνολο 150. Φτάνοντας στο Hall of Mists, 30 πόντους. Φτάνοντας το δεύτερο μέρος (φινάλε) 50 πόντους. Για κάθε θησαυρό του δεύτερου μέρους 50 πόντους, σύνολο 150. Αν δεν χρησιμοποιήσεις το QUIT, 9 πόντους. Αν δεν χρησιμοποιήσεις το SAVE, 1 πόντο (αντίθετα, κάθε φορά που κάνεις SAVE, χάνεις 1 πόντο). Αφήνοντας την εφημερίδα στο σωστό μέρος, 5 πόντους. Ανατινάζοντας το δυναμίτη, 20 πόντους. Σκοτώνοντας τους νάνους 80 πόντους. Επιζώντας της έκρηξης, 100 πόντους. Για κάθε γκρουπ από elves που ελευθερώνεις, 100 πόντους, σύνολο 300. Τελειώνοντας την περιπέτεια, 100 πόντους. Σύνολο 1.100 πόντοι. Η λύση του πρώτου μέρους δεν μπορεί να είναι απόλυτα βήμα προς βήμα, γιατί εξαρτάται από 3 σημαντικά στοιχεία: Την τυχαία εμφάνιση του dwarf και του πειρατή, καθώς και την επάρκεια της ενέργειας της λάμπας σας. Ετσι, η λύση είναι κατά τμήματα δράσης. Ξεκινώντας, έχουμε λοιπόν: EAST, GET KEYS, GET BOTTLE, GET LAMP, EAST, SOUTH, SOUTH, CLIMB TREE, βλέπεις τις τοποθεσίες, DOWN, SOUTH, πάλι στο δέντρο, SOUTH, GET SANDWITCHES, NORTH, SOUTH, FILL BOTTLE, SOUTH, SOUTH, UNLOCK GRATE, DOWN, TURN ON LAMP, WEST, WEST, XYZZY, DROP BOTTLE, DOWN, GET COINS, UP, TURN OFF LAMP, DROP SANDWICHES, DROP KEYS, DROP COINS, XYZZY, TURN ON LAMP, EAST, TAKE CAGE, WEST, GET ROD, WEST, WEST, DROP ROD, GET BIRD, για να το πιάσεις δεν πρέπει να κουβαλάς το rod, GET ROD, WEST, DOWN, DOWN (ή NORTH), RELEASE BIRD, διώχνει το φίδι, DROP CAGE.

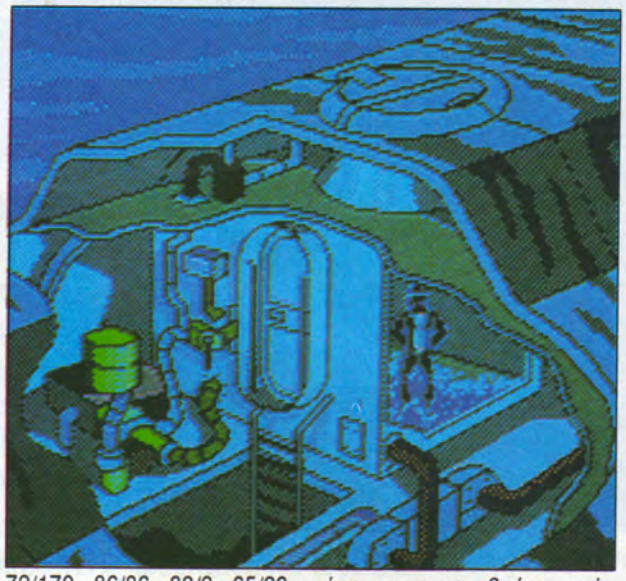
Οποτε τώρα εμφανιστεί ο νάνος και σου πετάξει το τσεκούρι, GET AXE. Οταν τον ξαναδείς, THROW AXE, GET AXE, μέχρι να εξαφανιστεί. Επανάλαβε τις παραπάνω εντολές όποτε τον συναντάς, SOUTH, GET

περνά την παγωμένη λίμη στο Ot moor. Με δύο διαφορετικούς τρόπους: 'Η έχοντας το rose από τον κήπο του Camelot, οπότε τυπώνεις LOVE IS MY SHIELD, και περπατάς μέσα στο κόκκινο σύννεφο, ή έχοντας πάρει την καρδιά από τον τρελό καλόγερο, τυπώνεις USE HEART και προχωράς προσεκτικά. Αν πας λάθος, η καρδιά αλλάζει χρώμα.

Οι Μάνος Ατζιαράς και Μάκης Σεκέρογλου ρωτούν στο HERO'S QUEST I πώς πωλούν τα κλοπιμαία στο Thief's Guild. Πολύ απλά τύπωσε SELL CANDELABRA, SELL VASE κ.λπ., δηλαδή ένα-ένα τα κλοπιμαία. Ρωτούν επίσης τι πρέπει να κάνεις για να μη σου ορμήσει η γάτα στο σπίτι της γιαγιάς. Απλά PET CAT.

Ο Βαγγέλης Πόλκος ρωτά στο ίδιο adventure τι πρέπει να κλέψει από το σπίτι της γιαγιάς σαν Thief. Αφού μπεις και ηρεμήσεις τη γάτα LOOK IN BASKET (string of pearls), SEARCH COUCH (3 silvers), LOOK PURSE, OPEN PURSE (20 silvers), LOOK DESK, OPEN DRAWER (1 silver). Φεύγοντας από το τραπέζι, GET CANDLESTICKS.

Ο Μάντζος Πρωτόπαπας ρωτά στο CODENAME: ICEMAN, ποια είναι η πορεία που πρέπει να βάλει στο χάρτη του υποβρυχίου. Η πιο σωστή, κατά τους προγραμματιστές, είναι

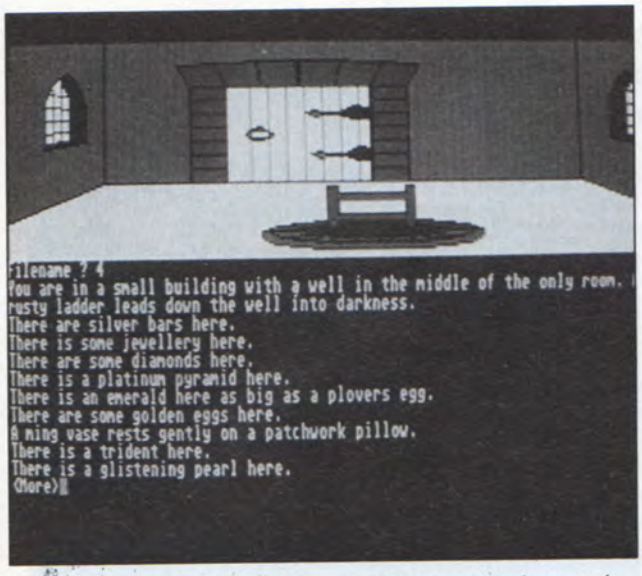


72/170, 86/86, 83/2, 65/23, 36/12. Ας είναι καλά ο συντάκτης και φίλος Αντώνης Λεκόπουλος, που λόγω πείρας, από το κότερο που έχει, μας τη βρήκε αμέσως!!! Οι Μαρίνος Μεϊμάρης και Μιχάλης Σαρρής ρωτούν στο ίδιο adventure γιατί όταν πάνε να πολεμή-

JEWELLERY, NORTH, EAST, WEST, WAVE ROD, δημιουργείς μια γέφυρα, DROP ROD, WEST, GET DIAMONDS, EAST, EAST, NORTH, NORTH, NORTH, στο Y2 δωμάτιο, PLUCH, TURN LAMP OFF, DROP DIAMONDS, DROP JEWELLERY, PLUCH, TURN LAMP ON, PLOVER, DROP LAMP, DROP AXE, GET EMERALD, WEST, DROP EMERALD, EAST, GET LAMP, GET AXE, NE, GET PYRAMID, SOUTH, PLOVER, DROP PYRAMID, SOUTH, GET SILVER BARS και κάνε SAVE. Τώρα πήγαινε SOUTH, NORTH μέχρι να εμφανιστεί ο πειρατής. Αν αργεί, κάνει RESTORE μέχρι αυτό να συμβεί.

Πήγαινε στο Hall of Mountain King (south από τα silver bars). Από δω πήγαινε EAST, WEST, WEST, WEST, στο west end of hall of mists. Τώρα SOUTH, EAST, SOUTH, SOUTH, SOUTH, NORTH, EAST, NORTH, EAST, NW. Εδώ είναι η φωλιά του πειρατή, GET CHEST, GET BARS ή ό,τι άλλο σου έχει κλέψει. Τώρα SE, NORTH, DOWN, EAST, EAST, TURN OFF LAMP, XYZZY, DROP CHEST, DROP BARS, PLUGH, GET PYRAMID, PLUGH, DROP PYRAMID. Είναι δυνατό να τελειώσεις την περιπέτεια χωρίς να ξαναγεμίσεις τη λάμπα σου. Αν όμως πάρεις το μήνυμα ότι το φως της τρεμοσβήνει, κάνε τα εξής, ξεκινώντας από το σπίτι (αν είναι ανάγκη δηλαδή, γύρνα σ' αυτό): GET COINS, PLUCH, TURN ON LAMP, SOUTH, SOUTH, EAST, WEST, WEST, WEST, WEST, WEST, στο west end of featureless hall. Τώρα SOUTH, EAST, EAST, CLIMB. Εδώ DROP COINS, και δεν θα 'χεις πρόβλημα με τη λάμπα πια. Αν και κοστίζει κάποιους πόντους, προτιμήστε το. Για να γυρίσεις WEST, EAST βγήκες από το maze, και NORTH, EAST, EAST, πίσω στο hall of mountain King. Από εδώ SW, DOWN, NORTH, NORTH, EAST, GET PILLOW, WEST, NW. Επανάλαβέ το NW μέχρι να βρεθείς στο oriental room. GET MING VASE, SE, WEST, WEST, WEST, UP, SOUTH, EAST, EAST, NORTH, NORTH, PLUGH. Αν έχεις ξαναγεμίσει τη λάμπα σου, δεν χρειάζεται να την ανοιγοκλείνεις πια, DROP PILLOW, DROP VASE, GET SANDWICHES, GET BOTTLE, PLUGH, SOUTH, SOUTH, SW, DOWN, NORTH, NORTH, NW, DROP SANDWICHES προς το παρόν, NORTH, WEST, GET EMERALD, NW, SOUTH, SE, WEST, WEST, DOWN, WATER PLANT, UP, WEST, UP, NORTH, NORTH, FILL BOTTLE, SOUTH, SOUTH, DOWN, SOUTH, DOWN, WATER PLANT, UP, EAST, DOWN, FILL BOTTLE, UP, WEST, DOWN, DROP BOTTLE προς το παρόν, UP, WEST, UP, SOUTH, ATTACK DRAGON, απάντησε YES, ο δράκος φεύγει, GET RUG, EAST, EAST, NORTH, NORTH, PLUGH, DROP RUG, DROP EMERALD, GET KEYS, PLUGH, SOUTH, SOUTH, SW, DOWN, NORTH, NORTH, WEST, WEST, DOWN, GET BOTTLE, CLIMB PLANT, WEST, σημείωσε την επιγραφή, NORTH, OIL GATE, NORTH, DROP BOTTLE, GET TRIDENT, WEST, DOWN, DROP KEYS, SE, SE, NE, EAST, EAST, GET SPELUNKER, READ SPELUNKER, EAST, DROP SPELUNKER, SOUTH, αν χρειαστεί συνέχισε να πηγαίνεις

ADVENTURE SOS



σουν με το εχθρικό πλοίο, βγαίνει μήνυμα ότι υπάρχει βλάβη; Γιατί απλά, πιο μπροστά δεν έχετε φτιάξει το οπλικό σύστημα του υποβρυχίου. Η σωστή στιγμή για να το κάνεις, είναι όταν παίρνεις τα πρώτα κωδικοποιημένα μηνύματα. Κατέβα στο οπλοστάσιο και TALK MAN, PRESS BUTTON.

Αυτά προς το παρόν, και ως τον άλλο μήνα που θα τα ξαναπούμε, καλό adventuring.

Μην ξεχνάτε να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού στο γράμμα σας, και επίσης να αναγράφετε τα πλήρη στοιχεία σας σ' αυτό, αν θέλετε να πάρετε απάντηση στα ερωτήματά σας. ■

SOUTH μέχρι να γυρίσεις στο μέρος που πήρες την εφημερίδα, δηλαδή στο ante-room, UP, NORTH, OPEN CLAM με τη βοήθεια της trident, DOWN, DOWN, GET PEARL, UP, UP, SOUTH, UP, EAST, UP, NORTH, PLUGH, DROP PEARL, DROP TRIDENT, PLUGH, SOUTH, SOUTH, SW, DOWN, NORTH, NORTH, WEST, WEST, DOWN, CLIMB PLANT, WEST, GET EGGS, NORTH, NORTH, WEST, DOWN, GET KEYS, SW, NORTH, DROP KEYS, SW, DOWN, SE, GET SANCWICHES, WEST, SW, NORTH, NE.

Το troll ζητά πληρωμή GIVE EGGS, GET KEYS, NE, NE, EAST, SE, DOWN, EAST, FEED BEAR, με τα σάντουιτς, UNLOCK BEAR με τα κλειδιά, DROP KEYS, GET CHAIN, GET BEAR, WEST, UP, UP, WEST, WEST, SW, το troll σε εμποδίζει, DROP BEAR, διώχνει το troll, NE, EAST, NE, EAST, GET SPICES, WEST, SOUTH, WEST, WEST, SW, SW, DOWN, SE, SE, SOUTH, EAST, UP, EAST, NORTH, NORTH, PLUGH, DROP SPICES, DROP CHAIN, PLUGH, SOUTH, SOUTH, SW, DOWN, NORTH, NORTH, WEST, WEST, DOWN, CLIMB PLANT, WEST. Τώρα τύπωσε FEE, πάτα return ή enter, FIE, το ίδιο, FOE, το ίδιο, FOO το ίδιο.

Τα αυγά ξαναεμφανίζονται, GET EGGS, SOUTH, DOWN, UP, EAST, EAST, SOUTH, EAST, UP, EAST, UP, SOUTH, GET NUGGET, NORTH, NORTH, NORTH, NORTH, ακούγεται ένα κλικ και το σύστημα των σπηλιών κλείνει. Τώρα τριγύρνα μέχρι να εμφανιστεί ένα elf και να σου αναθέσει μια αποστολή. Απάντησε YES, LOOK, GET ROD, GET DYNAMITE, GET KEYS, GET LAMP, TURN ON LAMP, NE, DROP DYNAMITE, SW, BLAST. Ο δυναμίτης ανατινάζεται, σκοτώνοντας τους νάνους.

Εδώ είναι που αρχίζει το ιδιαίτερο φινάλε της Level 9. Πήγαινε WEST, WEST, WEST, UP, UP, UP, UP, UP, στο Watery maze, EAST, DOWN, βγήκες, WEST, WEST, SOUTH, UNLOCK ELVES, NORTH, NORTH, UNLOCK ELVES, SOUTH, WEST, WAVE ROD, DROP ROD, WEST, WEST, WEST, DOWN, DOWN, DOWN, GET ELIXIR, GET PENTACLE, TURN OFF LAMP, UP, UP, UP, EAST, EAST, EAST, EAST, EAST, NORTH, DROP ELIXIR, έσωσες και την τρίτη ομάδα των elves, SOUTH, WEST, WEST, WEST, WEST, WEST, CLOSE DOOR, UP, UP, UP, UP, EAST, EAST. Η γιγαντιαία αράχνη, WEST σε ακολουθεί, WEST, UP, UP, UP, THROW PENTACLE, TURN ON LAMP, DOWN, DOWN, DOWN, EAST, NORTH, GET ORB, EAST, EAST, GET SCEPTRE, SOUTH, SOUTH, DROP KEYS, GET CROWN, NW, UP, σκαρφαλώνεις στον ιστό, UP, UP, WEST, WEST, WEST, WEST, WEST, UP στο γνώριμο underground reservoir. Τώρα SOUTH, SOUTH, SOUTH, EAST, EAST, EAST, UP, EAST, EAST, EAST, EAST, EAST, UP.

Συγχαρητήρια. Τελείωσες το Colossal Adventure #. Αν ο πειρατής δεν εμφανίζεται να σας κλέψει ένα θησαυρό, δεν πειράζει, θα εμφανιστεί αργότερα. Τότε όμως πηγαίνετε αμέσως στη φωλιά του, πριν σαν κλέψει κι άλλους. ■

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΚΕΠΑ

Πρώην καθηγητές ΕΛΚΕΠΑ

Σπουδές Επιπέδου

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΥΜΕ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΑΣ ΣΟΒΑΡΑ & ΥΠΕΥΘΥΝΑ

Ανάμεσα σε τεχνικές επαγγελματικές σχολές, κολέγια, "COLLEGE" Πανεπιστήμια, "UNIVERSITY" και άλλα ων ουκ έστι αριθμός...

Προτιμήστε έναν σοβαρό και υπεύθυνο εκπαιδευτικό οργανισμό μεταλυκειακού επιπέδου, με 1 ή 2 χρόνων σπουδές στην **ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ και ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** με τμήματα:

α.) ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Η/Υ
β.) ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΜΗΧ/ΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
α.) ΛΟΓΙΣΤΙΚΗΣ ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΩΝ
β.) MARKETING - ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ
βΙ) ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

Στα 10 Χρόνια λειτουργίας από τις τάξεις μας έχουν αποφοιτήσει πάνω από 5.000 σπουδαστές που ξέρουν ότι:

- Στηρίζουμε τις προσπάθειές μας στις πιο σύγχρονες μεθόδους και τεχνικές.
- Προχωράμε πάντα με συνέπεια και ειλικρίνεια.
- **Προσφέρουμε:**
  - Άριστο επιτελείο καθηγητών.
  - Σύγχρονο Πρόγραμμα Διδασκαλίας.
  - Βιβλία (Εκδ. ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ) - Έντυπα - Ασφαλιστική Κάλυψη - κ.α.
  - Τρία εργαστήρια SOFTWARE.
  - Εργαστήριο HARDWARE.
  - Φτηνά δίδακτρα.

- Πρόγραμμα σπουδών ταυτόσημο με του GREENWICH COLLEGE OF LONDON το οποίο αναγνωρίζει πλήρως τον τίτλο του ΚΕΠΑ

ΤΜΗΜΑ ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ Ακολουθώντας τους ρυθμούς της Ευρώπης δημιουργήσαμε για πρώτη φορά στην Ελλάδα το τμήμα ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ του οποίου το πρόγραμμα στηρίζεται στη σύγχρονη μεθοδολογία, προσαρμοσμένο στις ιδιαιτερότητες και τις ανάγκες της Ελληνικής αγοράς.

ΚΕΠΑ

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΒΗΜΑ ΤΗΣ ΚΑΡΙΕΡΑΣ ΣΑΣ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΕΓΓΡΑΦΕΣ: Ακαδημίας - Μαυροκορδάτου 1-3 • Αθήνα - Τηλ.: 36.00.668 - 36.40.556

RMG Advertising

CD-I

ΑΠΟ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

● **του Γ. Κυπαρίσση**

Τρία τεύχη πριν σας είχαμε αναλύσει τη θεωρία. Τώρα ήρθε η ώρα να δούμε τι γίνεται στην πράξη. Ηδη έγινε η επίσημη ανακοίνωση: Τα συστήματα CD-I θα κυκλοφορήσουν επίσημα σε λιγότερο από ένα χρόνο, και όλοι πια ετοιμάζονται πυρετωδώς, δουλεύοντας με μανία επάνω στα γυαλιστερά οπτικά δισκάκια. Οποια εταιρία κόψει πρώτη το νήμα έχει την ηλεκτρονική ψυχαγωγία της νέας τίας στα χέρια της...

Και πρώτα πρώτα μια "σύνδεση με τα προηγούμενα": Η εμφάνιση των οπτικών δίσκων σε ρόλο μέσου εγγραφής-αναπαραγωγής ψηφιακών δεδομένων για υπολογιστές, δεν ήταν έκπληξη. Τα τεράστια πλεονεκτήματα της οπτικής τεχνολογίας δεν θα μπορούσαν να περάσουν απαρατήρητα από τις εταιρίες κατασκευής μέσων αποθήκευσης δεδομένων, και όταν το κόστος τέτοιων μηχανημάτων σταμάτησε να είναι απαγορευτικό, τότε τα πρώτα λαμπερά δισκάκια με χωρητικότητα πολλών εκατοντάδων MBytes φάνηκαν στις βιτρίνες των computer shops. Αρχικά, η χρήση τους περιορίστηκε σε μεγάλα συστήματα, αλλά καθώς το κόστος γινόταν ολοένα και μικρότερο, όλο και περισσότεροι micros άρχισαν να προσθέτουν ένα CD-drive στη συλλογή των περιφερειακών τους.

Κάποια στιγμή, το κόστος των CD-drives έγινε "υπερβολικά" χαμηλό: Η κονσόλα PC Engine ήταν η πρώτη που χρησιμοποίησε οπτικό δίσκο για τέλειο ήχο στα παιχνίδια της, ενώ το πρωτοποριακό FM-Towns της Fujitsu πήγε ένα βήμα πιο μακριά: Ενα οπτικό drive (στην standard configuration), που θα μπορούσε να αποθηκεύσει εικόνες, ήχο και δεδομένα, ενώ μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και σαν κοινό μουσικό CD. Η πρώτη εφαρμογή του ήταν τα παιχνίδια, τα οποία, εκμεταλλευόμενα την απίστευτη δύναμη του CD, άρχισαν να επεκτείνονται απότομα σε μέγεθος και ποιότητα γραφικών και ήχου. Ομως, όλα αυτά ήταν μόνο μερικές εικόνες του μέλλοντος. Γιατί ήδη η Philips και η Sony δούλευαν μαζί σε ένα σχέδιο, που θα εκτόξευε την οικιακή ψυχαγωγία σε άλλες σφαίρες. Αντί για απλά γραφικά, κανονικές ψηφιοποιημένες εικόνες, αντί για τσιπάκια ήχου, κανονικό ψηφιοποιημένο ήχο από compact disc, και αντί για μερικές εκατοντάδες K, εκατοντάδες MBytes: Αυτές ήταν οι νέες δυνατότητες που πρόσφερε το CD, και που οι δύο εταιρίες έθεσαν σαν βάση για την εξέλιξη του CD-I: Του νέου μέσου που θα συνδέει το χρήστη με τον υπολογιστή και την τηλεόραση, σε όλους τους τομείς της ψυχαγωγίας και της πληροφόρησης. Αλλά προ παντός, της ψυχαγωγίας.

Ο όρος Compact Disc Interactive δεν δείχνει τίποτε άλλο από τον "τρόπο" λειτουργίας ενός τέτοιου συστήματος: Την επικοινωνία με το χρήστη, και τη δυνατότητά του να αντιδρά άμεσα και με διάφορους τρόπους στις απαιτήσεις ενός CD-I user. Τα "εργαλεία" του CD-I για το σκοπό αυτό είναι ο ψηφιακός ήχος, οι ψηφιοποιημένες εικόνες video, τα γραφικά, το animation, τα κείμενα και τα ψηφιακά data. Με άλλα λόγια, ό,τι θα θέλαμε να έχει ο υπολογιστής μας (αλλά δυστυχώς δεν έχει). Μέχρι τώρα η εξέλιξη στην τεχνολογία των υπολογιστών έφερνε τους χρήστες ένα βήμα πιο κοντά στην τελειότητα, αλλά τα συμβατικά περιφερειακά και το hardware που χρησιμοποιούνταν μέχρι τώρα δεν μπορούσαν να αποδώσουν αυτό που περιμένουν οι χρήστες. Κακά τα ψέματα, αλλά έχει περάσει πια η εποχή που το Defender of The Crown φάνταζε σαν το πιο ρεαλιστικό game. Τώρα πια οι απαιτήσεις

έχουν αυξηθεί, και όλοι πια περιμένουν το σύστημα εκείνο που θα δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να είναι ο πρωταγωνιστής σε μια πραγματική ιστορία, να λύνει γρίφους σε ένα ζωντανό αστυνομικό adventure ή να πετάει πάνω από αληθινά τοπία, μέσα σε ένα "αληθινό" αεροπλάνο. Το CD-I δείχνει ότι είναι το μόνο σύστημα που έχει φτάσει τόσο κοντά.

ΟΤΑΝ ΔΥΟ ΓΙΓΑΝΤΕΣ ΜΙΛΟΥΝ...

Η πρώτη ιδρύθηκε το 1891, και τώρα πια απασχολεί 3.000.000 υπαλλήλους σε 60 χώρες. Κάθε δεκαετία που περνά ετοιμάζει και κάτι επαναστατικό: Δικές της επινοήσεις ήταν το πρώτο ραδιόφωνο με μπαταρία, η πρώτη κασέτα εγγραφής - αναπαραγωγής ήχου και το πρώτο οπτικό πικάπ. Οσο για τη δεύτερη, είναι η μητέρα του walkman, του drive των 3,5 ιντσών και των φορητών video. Εάν λοιπόν οι Philips και Sony αποφασίσουν να κυκλοφορήσουν κάτι μαζί, δεν νομίζω ότι αυτό το "κάτι" δεν θα είναι επιτυχημένο. Πριν από λίγο καιρό, οι δύο εταιρίες έλυσαν ίσως το τελευταίο πρόβλημα. Το CD-I απαιτεί τεράστιες ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων από τον οπτικό δίσκο στη μνήμη, έτσι ώστε η "αντίδραση" του υπολογιστή να είναι όσο το δυνατόν πιο άμεση. Ομως οι ψηφιοποιημένες εικόνες, οι ήχοι και τα κείμενα είναι αρχεία με ένα σεβαστό μέγεθος. Ετσι, έπρεπε να βρεθεί ένας τρόπος να κινούνται όλα αυτά τα δεδομένα με όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ταχύτητα, που δεν θα έπρεπε με κανένα τρόπο να θυμίζει την ταχύτητα των κλασικών drives. Η λύση βρέθηκε από τη Motorola (όλα τα μεγαθήρια είναι εδώ). Ενα ειδικό τσιπάκι θα αναλάβει να μετακινεί περίπου 150 KBytes ανά δευτερόλεπτο, ταχύτητα που είναι αρκετή για να βλέπετε ψηφιοποιημένες κινούμενες εικόνες στην οθόνη σας, με ταχύτητα σαν αυτή του video, ενώ θα ακούτε ψηφιοποιημένο ήχο. Το όλο σύστημα λέγεται FMV decoding system, αλλά δεν θα είναι το μόνο: Ηδη η Matsushita βελτιώνει ένα δικό της τσιπ. Οι τεχνολογικές αυτές επιτυχίες όμως είχαν και ένα ακόμα αποτέλεσμα: Την αναβίωση του προγράμματος DVI (ένας ακόμα όρος από τη νέα ονοματολογία της οπτικής τεχνολογίας των Philips-Sony), το οποίο στηρίζεται πολύ περισσότερο στις ψηφιοποιημένες εικόνες και λιγότερο στα γραφικά, αλλά "μπήκε στην άκρη" λόγω των μικρών ταχυτήτων μεταφοράς από και προς τα drives.

Ηδη οι υπεύθυνοι της Philips είναι τόσο αισιόδοξοι, ώστε να μιλούν για τη νέα μεγάλη εφεύρεση μετά την τυπογραφία και τον Γουτεμβέργιο. Οι εφαρμογές που θα χρησιμοποιεί αρχικά το CD-I είναι... θα το μαντέψετε; Τα games και το home computer software! Είναι ίσως η πρώτη φορά που ένα υπολογιστικό σύστημα αναπτύσσεται από την αρχή με σκοπό την ηλεκτρονική ψυχαγωγία (αν εξαιρέσουμε τα games consoles). Βέβαια, θα υπάρξουν και εμπορικές και εκπαιδευτικές και business εφαρμογές, αλλά προς το παρόν, αυτό που όλοι βιάζονται να τελειοποιήσουν είναι το games sofware.

Εχει περάσει πια η εποχή που το Defender of The Crown φάνταζε σαν το πιο ρεαλιστικό game. Τώρα πια οι απαιτήσεις έχουν αυξηθεί, και όλοι πια περιμένουν το σύστημα εκείνο που θα δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να είναι ο πρωταγωνιστής σε μια πραγματική ιστορία. Το CD-I δείχνει ότι είναι το μόνο σύστημα που έχει φτάσει τόσο κοντά.

HARDWARE ΧΩΡΙΣ SOFTWARE 'Η SOFTWARE ΧΩΡΙΣ HARDWARE;

Κάθε χρήστης που έχει κάποια χρόνια "προϋπηρεσίας" στο χώρο, γνωρίζει πολύ καλά ότι υπολογιστής χωρίς software είναι κάτι λιγότερο από έναν... αποχυμωτή (γιατί δεν μπορεί ούτε καν να στίψει ένα φρούτο). Το ευτύχημα είναι ότι τώρα πια αυτό το γνωρίζουν και οι εταιρίες, γι' αυτό και κύριος στόχος της Philips είναι η δημιουργία από τώρα του software που θα εμφανιστεί μαζί με το μηχάνημα στις αρχές του 1991, έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί αμέσως να κάνει κάτι με το CD-I. Τα software houses έχουν περάσει από τη θεωρία στην πράξη. Και, ως γνωστόν, η πράξη είναι εκείνο που μετράει.

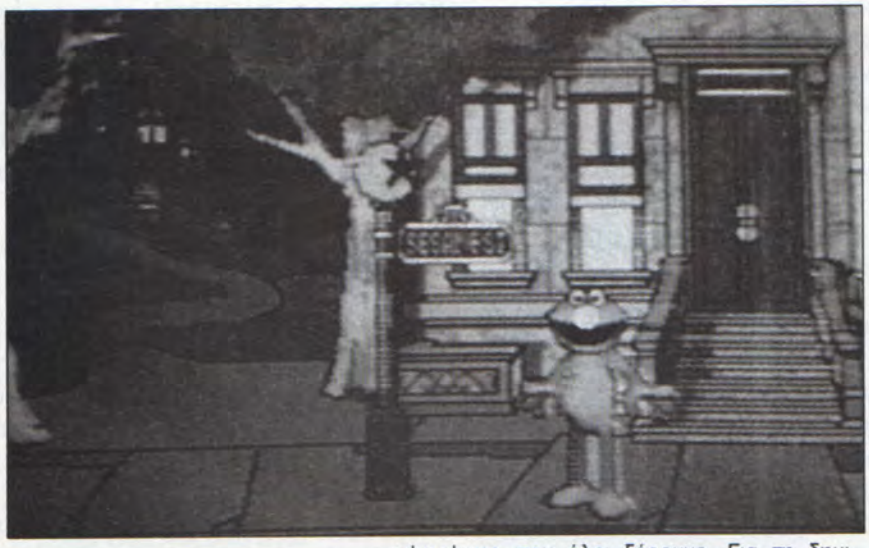
CD-I
ΑΠΟ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Για να πάρουμε λοιπόν μια πιο "ζωντανή" γεύση από τα συστήματα CD-I και αυτά που υπόσχονται, ας δούμε ένα preview από τα σημαντικότερα προγράμματα που είναι ήδη έτοιμα ή θα ολοκληρωθούν σύντομα. Θα πρέπει να πούμε εδώ ότι οι περισσότερες εταιρίες που κρύβονται πίσω από τα προγράμματα αυτά, μας είναι ήδη γνωστές.

AIM

Η εταιρία αυτή δεν μας είναι γνωστή. Ούτε θα μπορούσε άλλωστε, μια και ιδρύθηκε αποκλειστικά για να αναπτύξει software για CD-I μηχανήματα, και μέχρι τώρα δεν έχει καμιά άλλη δραστηριότητα. Πρόκειται για τη "θυγατρική" της εταιρίας δίσκων Polygram, η οποία με τη σειρά της ελέγχεται από την Philips. Τέσσερα χρόνια τώρα η AIM αναπτύσσει software για τα μελλοντικά home computers, στα οποία περιλαμβάνονται όχι μόνο κλασικά computer games, αλλά εκπαιδευτικά και ψυχαγωγικά προγράμματα. Για το σκοπό αυτό, η εταιρία συνεργάζεται με έναν μεγάλο αριθμό από άλλες εταιρίες-ονόματα στο χώρο της διασκέδασης και της ενημέρωσης, όπως οι εκδόσεις Time-Life, το αθλητικό κανάλι ABC sports, η εταιρία κινουμένων σχεδίων Hanna-Barbera κ.λπ. Ολες αυτές οι εταιρίες έχουν προσθέσει κάτι στο software που ετοιμάζεται. Και τι ετοιμάζεται; Εχουμε έτοιμα μέχρι τώρα μια σειρά από games και ψυχαγωγικά προγράμματα. Ορισμένοι τίτλοι είναι οι εξής:

- **Space Lords.** Το παιχνίδι αυτό είναι ένα adventure, αλλά δεν έχει καμιά σχέση με τα adventures που όλοι ξέρουμε. Για τη δημιουργία του έχουν ασχοληθεί οι προγραμματιστές του παλιού κλασικού Lord of the Rings. Το Space Lord όμως χρησιμοποιεί animation με καταπληκτικά γραφικά, και φυσικά ψηφιοποιημένο ήχο. Οι παίκτες καλούνται να εξερευνήσουν 9 διαφορετικούς πλανήτες, με τη βοήθεια ενός άριστα εξοπλισμένου διαστημικού σκάφους, εφοδιασμένου με ασπίδες, κατευθυνόμενους πυραύλους, ραντάρ και scanners, υπολογιστές πλοήγησης και ρομπότ που αναλαμβάνουν τις επισκευές. Το μέγεθος του παιχνιδιού δεν έχει καμιά σχέση με τα λίγα KBytes που είχαμε συνηθίσει μέχρι τώρα. Αρκεί να σας πούμε ότι το Space Lords προβλέπει να συναντήσετε 200 διαφορετικούς εξωγήϊνους και να επικοινωνήσετε μαζί τους σε 250 διαφορετικές πλανητικές τοποθεσίες. Εάν βέβαια είναι απαραίτητο, μπορείτε να αφήσετε την επικοινωνία στην άκρη και να πιάσετε τα lasers, τα αστρικά σας σπαθιά, ή ακόμη και απλό... καράτε, μονομαχώντας σχεδόν με όποιον τρόπο εσείς θέλετε!



- **Palm Springs Golf Open/ABC Sports.** Το παιχνίδι αυτό με το μεγάλο όνομα είναι, όπως κι εσείς θα καταλάβατε, ένα golf simulator. Η διαφορά με τα άλλα βαρετά golf simulators που ξέρουμε μέχρι τώρα, είναι ότι αυτό έχει δημιουργηθεί χρησιμοποιώντας εικόνες από την κάμερα του αθλητικού καναλιού ABC Sports. Το αποτέλεσμα είναι ότι έχουμε το πιο ρεαλιστικό αθλητικό παιχνίδι. Ο παίκτης επιλέγει σε ποια από τις διάσημες πίστες του Palm Springs θα διαγωνιστεί. Αμέσως κατόπιν βλέπει ένα βίντεο κλιπ με μια πανοραμική κάτοψη του γηπέδου από ελικόπτερο, καθώς πλησιάζει στον αγωνιστικό χώρο! Επιλέγει μπαστούνι, ορίζει την κατεύθυνση της μπάλας, και με ένα κλικ του ποντικιού... βλέπετε έναν κανονικό ψηφιοποιημένο παίκτη να χτυπά την μπάλα ακριβώς όπως θα τη χτυπούσατε κι εσείς. Μέσα στα ηχητικά εφέ περιλαμβάνονται τα παλαμάκια (ή τα σφυρίγματα!) του πλήθους, καθώς και η καθαρή φωνή ενός παρουσιαστή του ABC που θα σχολιάζει το παιχνίδι σας!

- **A Visit to Sesame Street.** Οι προηγούμενοι τίτλοι που περιγράψαμε, μπορεί να φαίνονταν ότι δεν ήταν τίποτε παραπάνω από εξελιγμένα computer games. Ομως, στο Sesame Street δεν έχουμε πια ένα απλό game. Το παιχνίδι αυτό απευθύνεται σε παιδιά μικρής ηλικίας. Ο γνωστός μας βάτραχος Kermit μιλά μέσα από το CD, και καθοδηγεί τα παιδιά να μπουν στο κάστρο που βρίσκεται στην οδό Σουσαμιού. Αφού μπουν μέσα, αρχίζει η εξερεύνηση. Οποιοδήποτε αντικείμενο υπάρχει στην οθόνη μπορεί να "αγγιχτεί" από τον παίκτη, και να οδηγήσει σε ολότελα διαφορετικές εξελίξεις στην ιστορία του παιχνιδιού. Ο παίκτης μπορεί έτσι να επιλέξει το πιάνο για να παίξει μουσική (οπότε εμφανίζονται νότες

και το πρόγραμμα μεταμορφώνεται σε πρόγραμμα εκμάθησης πιάνου), μπορεί να "δει" την ώρα στο ρολόι κ.λπ. Οποιαδήποτε στιγμή το θελήσετε, μπορείτε να καλέσετε στο τηλέφωνο του κάστρου τους Bert και Ernie, οι οποίοι θα σας πουν κάθε φορά κι ένα διαφορετικό ανέκδοτο, το οποίο όμως στην πραγματικότητα αποτελεί κι ένα hint για τη συνέχεια! Η διασκέδαση και το gameplay σε αυτό το παιχνίδι βασίζονται ακριβώς στις τυχαίες ανακαλύψεις και στις απότομες αλλαγές της ροής του παιχνιδιού, κάτι που πρωτοχρησιμοποιήθηκε στο Cosmic Osmo του Macintosh και στηρίζεται στην τεχνική της Hypercard.

- **AIM's Children Coloring Book**. Είναι ένα καλό παράδειγμα των δυνατοτήτων που μπορεί να προσφέρει το CD-I στη "μίξη" του video με τις δυνατότητες ενός υπολογιστή. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα ζωγραφικής, "εξοπλισμένο" με ένα κανονικό επεισόδιο κινουμένων σχεδίων, όπως ακριβώς θα το βλέπατε στην τηλεόραση, και ψηφιακό, όπως πάντα, ήχο. Η διαφορά όμως εδώ είναι ότι δεν μπορείτε απλώς να δείτε το "έργο", αλλά μπορείτε να επέμβετε σε αυτό. Με το κλικ του ποντικιού, ο χρήστης μπορεί να παγώσει την εικόνα και να χρησιμοποιήσει μερικά "εργαλεία" επάνω στους ήρωες, π.χ. να τους αλλάξει χρώμα, σύμφωνα με την παλέτα που διαθέτει. Από εκεί και πέρα, το φιλμάκι θα συνεχιστεί, αλλά οι ήρωες θα έχουν πια τα χρώματα που εμείς ορίσαμε! Η εξέλιξη του συστήματος FMV εγγυάται ότι τέτοιες "επεμβάσεις" θα γίνονται ακόμη και σε καρέ από κανονική ταινία video. Ετσι, θα μπορείτε π.χ. να παρακολουθήσετε τον τελικό του Παγκοσμίου Κυπέλλου που έχετε κρατήσει στη βιντεοθήκη σας, βάζοντας λίγο μωβ στα μαλλιά του Μαραντόνα ή μεταμορφώνοντας τον Rudi Voeller σε... νέγρο!

CINEMAWARE

Δεν νομίζω ότι χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις. Η Cinemaware ήταν εκείνη που έφερε τα computer games ένα βήμα πιο κοντά στη ζωντανή πραγματικότητα, και ήταν φυσικά μια από τις πρώτες που κατάλαβαν τα πλεονεκτήματα ενός συστήματος που χειρίζεται εικόνες και ήχο υψηλής ποιότητας. Ετσι, το It Came From The Desert ξαναγυρίζεται, αυτή τη φορά με κανονικούς πρωταγωνιστές-ηθοποιούς, και θα θυμίζει περισσότερο κινηματογραφική ταινία παρά computer game. Επίσης, η εταιρία ετοιμάζει τον τελευταίο της τίτλο, το Wings, σε CD έκδοση για τα συστήματα CD-I, τη νέα Amiga - παιχνιδομηχανή με CD της Commodore, καθώς και για τα PC Engine με CD-ROM.

Υπερηχητική πτήση υπό τον έλεγχο του joystick σας.

To It Came From The Desert ξαναγυρίζεται, αυτή τη φορά με κανονικούς πρωταγωνιστές-ηθοποιούς, και θα θυμίζει περισσότερο κινηματογραφική ταινία παρά computer game.

Το CD Drive της PHILIPS.

Εκπαιδευτικά προγράμματα που τρέχουν από ένα CD της PHILIPS.

CD-I: Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΞΕΝΑΓΟΣ

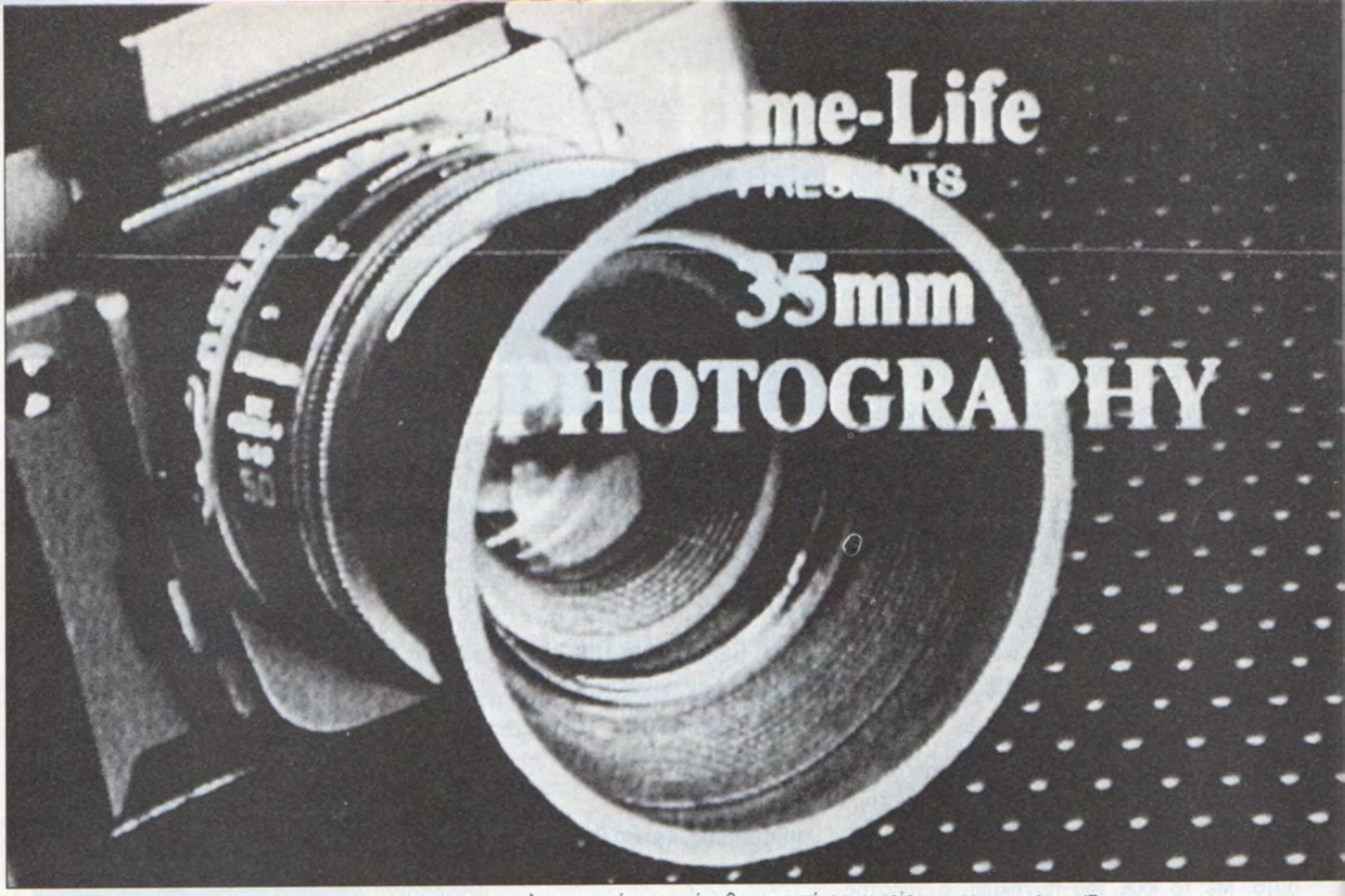
Ομως το CD-I δεν είναι μόνο ψυχαγωγία και διασκέδαση. Κανείς δεν μπορεί να περιορίσει τις εφαρμογές της τεχνολογίας, και το CD-I φαίνεται να είναι παντού χρήσιμο. Σε ένα από τα μεγαλύτερα μουσεία του κόσμου, το Smisthsonian Museum, το CD-I σύντομα θα αναλάβει καθήκοντα ξεναγού για τους επισκέπτες. Ενα σύστημα οπτικού δίσκου θα δέχεται την οπτική δισκέτα της AIM, με τίτλο "οι θησαυροί του Smisthsonian", οι επισκέπτες θα επιλέγουν κατ' αρχάς ποιο κτίριο θα επισκεφτούν. Εάν δυσκολεύονται να αποφασίσουν, το CD-I θα συνεχίσει δείχνοντας ένα ντοκιμαντέρ από όλα τα κτίρια που υπάρχουν, και το τι μπορούν να δούν στο καθένα. Εάν για παράδειγμα επιλέξετε το τμήμα του μουσείου που ασχολείται με την Αεροναυτική, θα μπορέσετε με ένα κλικ να μεταφερθείτε σε ένα μενού με όλα τα εκθέματα του τμήματος. Ομως, δεν είναι μόνο αυτά. Με το CD-I μπορείτε να έχετε μια πλήρη περιγραφή κάθε εκθέματος που υπάρχει εκεί, μαζί με ένα σύντομο ιστορικό του και πολλές ψηφιοποιημένες υποενότητες. Για παράδειγμα, στην περιγραφή του πρώτου υπερηχητικού αεροπλάνου, του Bell X/1, μπορεί ο θεατής να παρακολουθήσει μια εξομοίωση του αεροσκάφους, καθώς εκείνο επιταχύνει σε ειδικό θάλαμο, από υποηχητικές ταχύτητες, μέχρι 1,40 φορές την ταχύτητα του ήχου. Ο θεατής έχει πλήρη έλεγχο της κίνησης μέσω του joystick.

ΠΕΣ ΜΟΥ ΠΩΣ ΓΙΝΕΤΑΙ

Ολα μπορεί να σας τα πει ένα CD-I. Η φημισμένη αμερικανική παιδική σειρά έγινε ήδη οπτικό δισκάκι. Ετσι τα παιδιά μπορούν πια να δουν πώς λειτουργεί το αντικείμενο που διάλεξαν μέσα από ένα κανονικό φιλμάκι βίντεο. Αν για παράδειγμα αυτό που μας ενδιαφέρει είναι το βαρόμετρο και το πώς λειτουργεί, τότε το CD-I δεν θα μας εξηγήσει απλά τις χρήσεις του βαρόμετρου, αλλά θα μας δείξει και τι σχέση υπάρχει ανάμεσα στην πίεση που μετρά το βαρόμετρο και στις καιρικές συνθήκες (τα γνωστά "βαρομετρικά χαμηλά" και "βαρομετρικά υψηλά" που ακούμε στα δελτία καιρού).

TIME-LIFE, ΛΑΜΠΕΡΗ ΚΑΙ ΣΤΡΟΓΓΥΛΗ

Είναι το CD-I ο πρόγονος του βιβλίου του μέλλοντος; Κάτι τέτοιο θα πρέπει να πιστεύει η Time-Life, γι' αυτό και φρόντισε να γίνει δισκάκι. Η αρχή έγινε με το αφιέρωμα της Time-Life στη φωτογραφία. Ο αρχάριος αναγνώστης - θεατής μπορεί να δει, να ακούσει και να μάθει τις βασικότερες τεχνικές της φωτογραφίας, και να προχωρήσει μέχρι τις επαγγελματικές τεχνικές



Η εγκυκλοπαίδεια TIME-LIFE σε CD-ROM.

CD-I
ΑΠΟ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

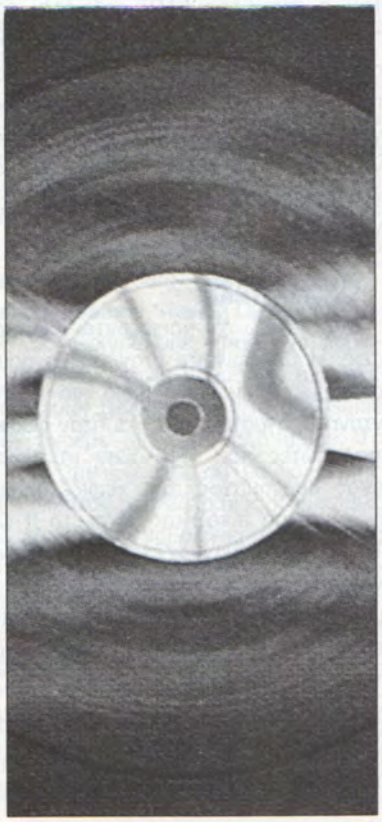
φωτογράφισης. Τα μαθήματα χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: Cameras και Photo Assays. Στο πρώτο υπάρχουν οι κυριότερες κατηγορίες φωτογραφικών μηχανών και εξηγείται ο τρόπος λειτουργίας τους, ενώ στο δεύτερο μέρος υπάρχουν τα μαθήματα και οι τεχνικές φωτογραφίας, μαζί με μια πλήρη ιστορία για την εξέλιξη του επαγγέλματος του φωτορεπόρτερ. Μπορείτε να φανταστείτε πόσες δισκέτες των 3,5 ιντσών θα χρειάζονταν για όλα αυτά; Το CD-I χρειάζεται ένα μόνο μικρό δισκάκι.

JOYSTICK, ΠΟΝΤΙΚΙ 'Η ΚΑΤΙ ΑΛΛΟ;

Ποιο θα είναι όμως το "κέντρο ελέγχου" ενός συστήματος τόσο πολύπλοκου, όπως δείχνει να είναι το CVD-I; Το πληκτρολόγιο δεν θα υπάρχει, και πώς θα χειριζόμαστε έναν υπολογιστή (γιατί στην ουσία υπολογιστής θα είναι) με τέτοιες δυνατότητες; Οι υπεύθυνοι της AIM πιστεύουν ότι το ποντίκι θα είναι κάτι παραπάνω από αρκετό για να χειρίζεται ο χρήστης το σύστημα εύκολα και αποδοτικά. Ενα εξελιγμένο σύστημα mouse που λειτουργεί με υπέρυθρες ακτίνες χωρίς καλώδιο, είναι έτοιμο. Εκτός όμως από αυτό, ο χρήστης θα μπορεί να συνδέσει ένα κανονικό joystick, μέσω της κλασικής θύρας RS-232 που θα περιλαμβάνεται στο hardware. Επίσης, σχεδιάζεται ένα ακόμη χειριστήριο, που θα θυμίζει λίγο track-ball, μια και ενσωματώνει μια μεγάλη "μπάλα" για τον έλεγχο της κίνησης. Φαίνεται ότι οι υπεύθυνοι του CD-I αντιπαθούν ιδιαίτερα τα καλώδια, μια και όλα τα παραπάνω χειριστήρια προβλέπεται ότι θα λειτουργούν με τηλεχειρισμό.

ΕΝΑΣ ΧΡΟΝΟΣ ΠΕΡΝΑ ΠΟΛΥ ΓΡΗΓΟΡΑ...

Αρχές του 1991 το CD-I θα κυκλοφορήσει επίσημα στην Αμερική. Τρεις μήνες αργότερα στην Αγγλία, και από εκεί στην υπόλοιπη Ευρώπη. Το software όπως ήδη διαβάσατε, υπάρχει και αυξάνει κάθε μέρα. Για τις τιμές δεν θα πρέπει να φοβάστε, μια και η Philips είναι γνωστή για το χαμηλό κόστος των προϊόντων της. Οι πρώτες τιμές θα κυμαίνονται γύρω στις 130.000 δρχ. (στην Αμερική), τιμή καθόλου ακριβή για ένα μηχάνημα που προσφέρει ό,τι καλύτερο από τη νέα τεχνολογία (θυμάστε πόσο έκανε η Amiga το 1986;). Οσο για σας, καλά θα κάνετε να έχετε μια θέση κοντά στο βίντεο κενή. Ενα μαύρο κουτί με πολλά φωτάκια και LEDs θα κατοικεί εκεί πολύ σύντομα. ■



A-MAX

Ο MACINTOSH EMULATOR ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA

Επιτέλους! Να που αυτό το οποίο όλοι οι Amiga users περίμεναν, έγινε πραγματικότητα! Η Amiga έγινε Macintosh.

Του Νίκου Σωτηρίου

Από τα πρώτα κιόλας βήματα της Amiga, οι κατασκευαστές της και οι προγραμματιστές είχαν υποσχεθεί ότι κάποια στιγμή ο Macintosh emulator θα γινόταν πραγματικότητα, μια και η Amiga δεν είχε τεράστιες διαφορές από έναν Macintosh Plus. Με λίγα λόγια, ο κοινός επεξεργαστής της Motorola 68000, καθώς και μερικές συγγένειες σε τσιπάκια, σε συνάρτηση πάντα με πολλή δουλειά, μπορούσαν να κάνουν το όνειρο πραγματικότητα!

Αλλά οι προγραμματιστές αργούσαν, και στο μεταξύ η μεγαλύτερη αντίπαλος της Amiga (βλέπε Atari ST!) χαιρόταν τον πρώτο Macintosh emulator, τον Aladin! Οι Ατάρόβιοι είχαν κάθε λόγο να υπερηφανεύονται για την απόδοση του κομπιούτερ τους, κι εδώ που τα λέμε, παρ' όλα τα bugs που είχε το πρόγραμμα, κέρδιζαν τη μάχη με 1-0! Οι Αμιγκόβιοι έκαναν υπομονή. Παρ' όλα αυτά όμως, τίποτα δεν ακουγόταν από τους προγραμματιστές. Αντίθετα, για τον Atari δύο ακόμα emulators φτιάχνονταν και τελειοποιούνταν: Το Magic Sac και το τελευταίο Spectre 128. Οι Amigoβιοι κόντευαν να πεθάνουν! Νόμιζαν ότι είχαν χάσει όχι μόνο τη μάχη, αλλά και τον πόλεμο, ώσπου γεννήθηκε!!!

Και το όνομα αυτού: A-MAX!

Νονά του η Readysoft! Μια εταιρία που έχει μάθει να μας ξαφνιάζει, κάθε φορά που βγάζει κάποιο πρόγραμμα: Από το πολύ μέτριο adventure "Scary Mutant Space Alien From Mars", στα πολύ καλά intenaction games "Dragon's Lair" και "Space Ace"!

Σαν φανατικός υποστηριχτής της Amiga, μόλις άκουσα για τον A-Max, τον παρήγγειλα, και να τι διαπίστωσα:

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ – ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ

Το πακέτο του A-Max αποτελείται από μια μάλλον μικρή κάρτα (cartridge), δύο δισκέτες και - φυσικά - οδηγίες τοποθέτησης και χρήσης. Οι δισκέτες περιέχουν:

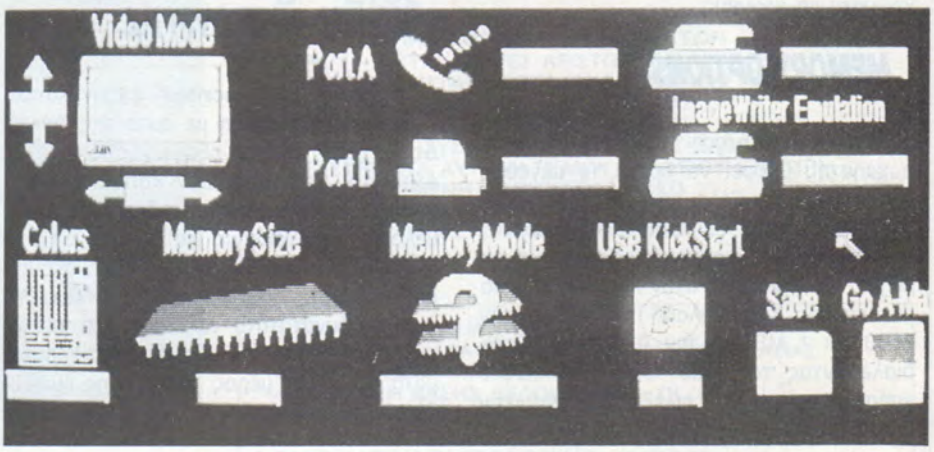
α) Το πρόγραμμα A-MAX,

β) A-MAX Utilities.

Ο A-Max τοποθετείται κατευθείαν στο port του εξωτερικού Disk Drive, στο πίσω μέρος της Amiga. Είναι συμβατό με όλα τα μοντέλα της Amiga (A500, A1000 και A2000). Μέσω του cartridge, συνδέεται κατευθείαν με Macintosh drive και - το σπουδαιότερο - απ' όλα: Διαβάζει κατευθείαν - μέσω του drive - δισκέτες σε Macintosh Format!

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Μόλις φορτώσουμε το πρόγραμμα του A-Max, ανοίγει ένα "παράθυρο" στην οθό-



νη με το "icon" του προγράμματος. Για να μπούμε στο πρόγραμμα, πατάμε με το ποντίκι στο "icon" που γράφει A-MAX. Το πρώτο πράγμα που κάνει ο A-Max, πριν ακόμα "διαβάσει" τα 128 K ROM, είναι η τοποθέτηση του παράθυρου των preferences του A-MAX στην οθόνη, για να μπορέσει ο χρήστης να διαλέξει τις διάφορες επιλογές που διαθέτει το πρόγραμμα.

Το παράθυρο επιλογών είναι γεμάτο από μικρά "icon", που δείχνουν τις διάφορες λειτουργίες τους, και δίνουν την ικανότητα στο χρήστη να τα επιλέξει.

VIDEO OPTIONS ICON

Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ορίσει τις διαστάσεις που αυτός θέλει να έχει η οθόνη του. Εδώ συμπεριλαμβάνεται και η ανάλυση της οθόνης. Από 512x342 και 640x400 (high resolution), μέχρι Interlaced και ECS (η καινούργια ανάλυση της οθόνης, που θα επιτευχθεί με το νέο Kickstart 1.4 και το Super Denise chip).

Υπάρχουν επίσης διαθέσιμα options για οθόνη που δεν "τρέμει" (το γνωστό πρόβλημα της Amiga στο high resolution), αλλά που δεν νομίζω ότι βολεύουν τόσο το χρήστη, μια που χρειάζεται να σκρολάρει την οθόνη πάνω - κάτω για να τη δει ολόκληρη.

COLOURS

Με το icon Colours μπορούμε να θέσουμε σε λειτουργία τα δύο βασικά χρώματα που θέλουμε να έχει η οθόνη μας (ένας Macintosh Plus μπορεί να έχει μόνο δύο χρώματα on screen).

MEMORY OPTIONS

Πατώντας στο icon του Memory mode, ο χρήστης μπορεί να ορίσει το μέγεθος της μνήμης που θέλει να έχει το emulator του. Διαλέγοντας το mode "No expansion", το emulator θα χρησιμοποιήσει μόνο τη μνήμη που βρίσκεται στον κομπιούτερ από κατασκευής του, δηλαδή 512 K για την A500 και 1 MB για την A2000. Αντίθετα, διαλέγοντας το mode "User Defined", ο χρήστης μπορεί να επιλέξει την επιπλέον μνήμη που διαθέτει η Amiga του.

PARALLEL / SERIAL ΚΑΙ IMAGEWRITTER EMULATION

Ο Macintosh έχει δύο σειριακά ports, αντίθετα από την Amiga που έχει ένα σειριακό και ένα παράλληλο. Το A-Max μπορεί να κάνει emulation στα ports, και ο χρήστης μπορεί να διαλέξει ποιο θα είναι το printer port και ποιο το modem port του. Επίσης, το A-Max μπορεί να κάνει Imagewriter emulation, και να δώσει τη δυνατότητα στο χρήστη να τυπώσει σε έναν απλό EPSON - συμβατό με emulation.

SAVE

Πατώντας στο icon SAVE, μπορούμε να "σώσουμε" τις επιλογές μας, δηλαδή το μέγεθος της μνήμης, τα χρώματα και την ανάλυση της οθόνης, καθώς και τις επιλογές του Serial/Parallel port μας.

GO A-MAX

Αφού έχουμε διαλέξει όλα τα παραπάνω, είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε τον A-MAX.

Πατώντας λοιπόν στο icon "Go A-Max", το emulator ξεκινάει διαβάζοντας τα ROMs και τις επιλογές που του έχουμε ορίσει. Αφού επεξεργαστεί όλα τα δεδομένα (30" περίπου), κάνει install τα ROMs, και πατώντας "Return" η Amiga γίνεται Macintosh! Το μόνο που χρειάζεται τώρα, είναι μια δισκέτα συστήματος για να ξεκινήσει.

ΧΡΗΣΗ - ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

Τα Drives του Macintosh έχουν κάποια ιδιομορφία, σε σχέση με αυτά της Amiga. Δεν έχουν κουμπί εξαγωγής δισκέτας. Αντίθετα, χρησιμοποιούν κάποιο μηχανισμό για την εξαγωγή της δισκέτας. Οταν θέλουμε να βγάλουμε μια δισκέτα από το Macintosh, απλά την "πετάμε" στο σκουπιδοτενεκέ της οθόνης μας. Ο A-Max δεν έχει τη δυνατότητα να κάνει κάτι τέτοιο, παρά κάνοντας την ίδια διαδικασία αυτόματα στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα νούμερα 1 ή 2, ανάλογα με τα

Στη φωτογραφία διακρίνεται το εξωτερικό drive του Macintosh.

Εδω διακρίνουμε το XPress να τρέχει χωρίς πρόβλημα με το A-MAX.

Drives που έχουμε χρησιμοποιήσει, και με αυτό τον τρόπο ειδοποιούμαστε ότι μπορούμε να βγάλουμε τη δισκέτα άφοβα. Λέω άφοβα, γιατί αν προσπαθήσουμε να βγάλουμε τη δισκέτα χωρίς να την "πετάξουμε" στο σκουπιδοτενεκέ, υπάρχει κίνδυνος να χάσουμε τα αρχεία μας και να καταστραφεί το πρόγραμμα της δισκέτας.

Ο A-Max μπορεί να διαβάσει απευθείας δισκέτες Macintosh, αλλά χρειάζεται ένα Mac Drive, που συνδέεται - όπως είπα - στο cartridge. Αν δεν έχουμε Drive Macintosh, το emulator μπορεί να διαβάσει από Magic Sac και από Spectre 128 (Atari ST). Μπορεί επίσης να φορμάρει δισκέτες σε A-Max Format και σε στάνταρ Macintosh Format. Πατώντας F1, αυτόματα θέτουμε σε λειτουργία το RAM Disk του Macintosh! Το φορμάρουμε κανονικά σαν μια απλή δισκέτα, και το χρησιμοποιούμε για πιο γρήγορη επεξεργασία, σώσιμο κ.λπ.

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Ο A-Max μπορεί να "διαβάσει" σχεδόν όλα τα προγράμματα παραγωγής (productivity) που δεν απαντούν σύνδεση με κάποιο hardware. Υποστηρίζει όλα τα προγράμματα DTP (Desktop Publishing), από το PageMaker μέχρι το Quark Express και το Ready,Set,Go! Τρέχουν επίσης και όλα τα προγράμματα CAD και ζωγραφικής, και βέβαια όλα τα Spreadsheets.

Ο A-Max υποστηρίζει επίσης απευθείας σύνδεση και ανάγνωση από Drive Macintosh. Αυτό είναι ένα πολύ θετικό σημείο, και πρέπει να αναφέρω ότι κανένα άλλο emulator δεν το κάνει.

Η ταχύτητα του emulator είναι αρκετά ικανοποιητική, εάν σημειώσουμε ότι είναι ταχύτερος από έναν απλό Macintosh Plus.

ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Πριν γράψω τα μειονεκτήματα, πρέπει να πω ότι μίλησα με τη Readysoft, και με βεβαίωσε ότι αυτά που θα σας αναφέρω σαν μειονεκτήματα, διορθώνονται στο

επόμενο version (κυκλοφορεί στα τέλη Ιουνίου).

Σαν πρώτο μειονέκτημα είδα ότι δεν υποστηρίζει σκληρό δίσκο. Δεν μπορούμε δηλαδή να χρησιμοποιήσουμε σκληρό δίσκο για να "σώσουμε" ή να φορτώσουμε κάτι σε Macintosh Format ή A-Max. Επίσης, δεν υποστηρίζει Apple Talk, δηλαδή σύνδεση με δίκτυο. Το τρίτο μειονέκτημα που ανακάλυψα, είναι ότι δεν υποστηρίζει τον ήχο του Macintosh. Το μόνο ήχο που υποστηρίζει, είναι το χαρακτηριστικό "μπιπ" του Macintosh. Επίσης, δεν υποστηρίζονται midi προγράμματα. Οπως όμως είπα και στην αρχή, η Readysoft με βεβαίωσε ότι όλα αυτά θα διορθωθούν. Στο επόμενο δηλαδή version θα υποστηρίζεται και το Apple Talk και ο σκληρός δίσκος.

Κλείνοντας, θα ήθελα να πω ότι ο A-Max είναι ένας emulator και όχι ένα computer Macintosh, και οπωσδήποτε θα υπάρχουν κάποια προβλήματα υποστήριξης, που δεν μπορώ αυτή τη στιγμή να βρω! Ομως, σε γενικές γραμμές και σε σύγκριση με άλλους Macintosh emulators, ο A-Max κατέχει μια πολύ σοβαρή θέση στο χώρο τους, και κάθε Amiga-user αξίζει να το έχει στο Drive Port του. ■

Πρότυπο Κολλεγιακό Κέντρο IBM Τεχνολογίας
★ Διεύθυνση Εκπαιδεύσεως και Ενεργή Συμμετοχή Ν. ΓΛΥΚΟΥ ★

Σπουδάστε Πληροφορική σε πραγματικές διαστάσεις

Πρόγραμμα Σπουδών Ακαδ. Έτους 1990-91

Α΄ Έτος

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
2. ΔΟΜΕΣ - ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
3. ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΙ - ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΛΟΓΙΚΗΣ
4. COBOL ANSI AND MAIN-FRAMES
5. R.P.G. II, III AND MAIN-FRAMES
6. PASCAL TURBO AND MICROS
7. DBASE III. IV AND MICROS
8. ASSEMBLER 370 AND MAIN-FRAMES
9. BASIC ADVANCED AND MICROS
10. "C" LANGUAGE AND MICROS

Β΄ Έτος

1. ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗ ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ
2. PL/1 - ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΕΣ ΑΡΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ
3. ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗ COBOL/ANSI-COBOL/2
4. ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗ RPG II-S/36-AS/400
5. ΑΝΑΛΥΣΗ - ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
6. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΒΑΣΗΣ - DBASE III
7. ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΡΑΦΕΙΟΥ (EW-MP)
8. ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗ BASIC ADVANCED
9. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ IBM-OS/2
10. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ UNIX/XENIX

Γ΄ Έτος

1. ΤΗΛΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ - CICS
2. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΗΛΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ
3. ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ - IMS
4. ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΒΑΣΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ - DL/1
5. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΗΛΕΠΕΞΕΡΓ./ΒΑΣΕΩΝ
6. ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
7. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΩΝ ΚΕΝΤΡΩΝ
8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
9. ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
10. ΕΡΕΥΝΑ - ΔΙΑΤΡΙΒΗ

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
DATA RANK CORPORATION

Ηπείρου 60 & Ακακίου 1
104 39 - Αθήνα (Βικτώρια)
Τηλ: 8836414-7, 8839490
Telex: 223294 DRC GR

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

SPECTRUM

Οσοι από εσάς έχετε συνηθίσει τίτλους παιχνιδιών με δέκα το πολύ γράμματα, θα βρείτε σχεδόν αδύνατο να χωρέσετε στο αρχείο με τα προγράμματά σας σαραντατέσσερις χαρακτήρες!

Αυτό λοιπόν τον πρωτότυπο τίτλο διάλεξε η DoMark για το νέο της παιχνίδι. Μόνος ή με κάποιον συμπαίκτη, αναλαμβάνετε να σώσετε το συνθετικό (ορίστε;) πλανήτη "X" από τις ανθρωπόμορφες σαύρες, τους Reptilons, και να διασώσετε την επιστήμονα Sarah Bellum από σίγουρο θάνατο. Είτε λοιπόν ως Jake, είτε ως Duke, η επέμβαση σας εφοδιάζει με άπειρες βόμβες και άπειρο αριθμό από credits. Πληκτρολογήστε το listing με προσοχή, διότι δεν υπάρχει έλεγχος για λάθη, τρέξτε το και βάλτε την πρωτότυπη κασέτα να παίζει από την αρχή.

● Θ. ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

Listing

```
  1 REM ******************
  2 REM * E.F.T.P.O.T.R.M *
  3 REM *    Hacked by    *
  4 REM *  Theo Develegas *
  5 REM ******************
 10 CLEAR: LOAD ''CODE 16384
 20 READ F,L
 30 FOR X=F TO L
 40 READ A: POKE X,A
 50 NEXT X
 60 POKE 16405,0
 70 POKE 16406,72
 80 POKE 17162,0
 90 POKE 17163,72
100 RANDOMISE USR 16384
110 DATA 18432,18441
120 DATA 175
130 DATA 50,120,170
140 DATA 50,107,179
150 DATA 195,246,121
```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

TURBO OUTRUN

AMIGA

Αν σας πει κανείς Αμερική και Ferrari, το μυαλό σας θα πάει κατευθείαν στο OUT RUN.

Το coin-op αυτό είναι ένα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια στον τομέα οδήγησης. Πρώτα απ' όλα σου 'δινε την ψευδαίσθηση ότι οδηγούσες ένα πανάκριβο όνειρο σε 4 ρόδες, κι επιπλέον σε τοποθετούσε στους δρόμους της μακρινής Αμερικής. Μ' ένα σμπάρο δυο τρυγόνια δηλαδή.

Μεταφέρθηκε στους σπιτικούς Η/Υ με μεγάλη εμπορική επιτυχία, αλλά τα στοιχεία του coin-op που το έκαναν να ξεχωρίζει δεν έφθασαν όλα στα 8 και 16 bits. Τώρα μας έφθασε η συνέχειά του με το όνομα TURBO OUT RUN, κι εδώ έχουμε σοβαρά παράπονα απ' τους προγραμματιστές. Αν έτυχε και το αγοράσατε για την Amiga σας και δεν μπορείτε να ταξιδέψετε νοτιότερα του Chicago, σας συμβουλεύω να χρησιμοποιήσετε το παρακάτω listing. Είναι εκτελέσιμο από Amiga Basic. Αποτέλεσμα: Το ρολόι του παιχνιδιού μένει ακίνητο. Καλή άφιξη στο Los Angeles...

● **Χρίστος Μιχόπουλος**

Listing

```
100 REM ********************************
110 REM *   Amiga Turbo Out Run  Cheat  *
120 REM *          Code by Christos     *
130 REM *            (c) 1990 PIXEL     *
140 REM ********************************
150 REM
160 cheat =508*1024:a =cheat
170 READ v$:IF UCASE$(v$)="OOPS" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=730257& THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 PRINT "Please insert your TURBO OUT RUN disk 1"
240 PRINT "in drive 0 and click the left mousebutton.
250 CALL cheat
260 REM
270 DATA 2C78,0004,93C9,4EAE,FEDA,43FA,00B4,2340
280 DATA 0010,4EAE,FE9E,43FA,00CA,4280,4281,41FA
290 DATA 008E,4EAE,FE44,43FA,00BA,41FA,0094,2348
300 DATA 000E,337C,000C,001C,237C,0000,0000,0028
310 DATA 4EAE,FE38,0839,0006,00BF,E001,66F6,43FA
320 DATA 0092,337C,0002,001C,237C,0007,F400,0028
330 DATA 237C,0000,0400,0024,237C,0000,0000,002C
340 DATA 4EAE,FE38,41FA,0028,43FA,0034,93C8,2009
350 DATA E288,5380,43F8,0100,32D8,51C8,FFFC,23FC
360 DATA 0000,0100,0007,F47A,4EF9,0007,F40C,31FC
370 DATA 6004,10D8,31FC,0000,2F62,4EF8,0400,7472
380 DATA 6163,6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365,0000
390 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,OOPS
```

E – MOTION

CBM

Δεν συμβαίνει συχνά να κυκλοφορήσει παιχνίδι του οποίου το αντικείμενο είναι η συνένωση σφαιρών του ίδιου χρώματος.

Οσο ανόητο κι αν φαίνεται αυτό, η ιδέα εξελίχθηκε σ' ένα θαυμάσιο computer game. Τίτλος του: E-MOTION.

Γενικά λατρεύω τα puzzle games, κι όπως όλα, έτσι και το E-MOTION ξεκινά από τα εύκολα, για να καταλήξει γρήγορα στα ανυπέρβλητα, δυστυχώς. Αν ο παίκτης δεν είναι αρκετά γρήγορος, η οθόνη διαταράσσεται από πολύχρωμες εκρήξεις, η μπάρα ενέργειας μικραίνει, και οι ζώες, ναι σωστά, μειώνονται. Ας σταθούμε στο τελευταίο λιγάκι.

Αν έτυχε κι αποφασίσατε να αγοράσετε το παιχνίδι αυτό, και ο υπολογιστής που έχετε είναι Commodore 64 ή συμβατός με αυτόν, και επιπλέον φορτώνετε το παιχνίδι από κασετόφωνο, ε τότε είστε τυχερός. Το παρακάτω listing φροντίζει ώστε οι ζωές να μη μειώνονται. Η διαδικασία επέμβασης είναι απλή. Απ' τη στιγμή που πληκτρολογήσατε το listing, θα δώσετε RUN και η συνέχεια είναι αυτονόητη. Τώρα αν βλέπετε πυροτεχνήματα στην οθόνη σας, μην ανησυχήσετε καθόλου, απλώς απολαύστε τα...

● **Χρίστος Μιχόπουλος**

Listing

```
100 REM ************************
110 REM *   C64 E-MOTION CHEAT   *
120 REM *    CODE BY CHRISTOS    *
130 REM *     (C) 1990 PIXEL     *
140 REM ************************
150 REM
160 FOR A=272 TO 317:READ B:POKE A,B:C =C+B:NEXT A
170 IF C<>4195 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES'":END
180 POKE 157,128:SYS 272
190 REM
200 DATA 32,86,245,169,36,73,56,141,208,8,169,1,73,56,141
210 DATA 209,8,76,16,8,169,49,141,117,8,169,1,141,118,8,76
220 DATA 0,8,169,0,141,79,142,169,173,141,76,81,76,0,132
```

Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΠΡΟΫΠΟΘΕΤΕΙ

ΓΡΑΦΙΣ

ΦΙΛΟΔΟΞΙΕΣ
ΤΟΛΜΗ
ΣΙΓΟΥΡΙΑ ΚΑΙ ΠΤΥΧΙΟ
SARASOTA College

Με σύγχρονα προγράμματα σπουδών, απόλυτα εναρμονισμένα, με εκείνα των Πανεπιστημίων Αμερικής και Αγγλίας, με άξιο διδακτικό προσωπικό, με πολύχρονη πείρα, με μοντέρνες τεχνικές διδασκαλίας, το SARASOTA COLLEGE σας προσφέρει ολοκληρωμένες σπουδές διεθνούς επιπέδου στην Αθήνα.

Με τριετή φοίτηση σε μία από τις 24 ειδικότητες σπουδών που σας παρέχει το SARASOTA COLLEGE, αποκτάτε όλα τα εφόδια που χρειάζεστε για να ξεκινήσετε δυναμικά την καριέρα σας.

Με τη δυνατότητα μεταπτυχιακών σπουδών MASTER'S και PH.D σε μεγάλα Πανεπιστήμια του Εξωτερικού, το SARASOTA COLLEGE σας εξασφαλίζει τη διεθνή ακαδημαϊκή αναγνώριση και την επαγγελματική και κοινωνική καταξίωση.

Εκτός από τα αγγλόφωνα τμήματά του, λειτουργούν και ελληνόφωνα τμήματα που συνδυάζονται με ταυτόχρονη παρακολούθηση υπερεντατικών μαθημάτων Αγγλικής.

Έτσι μπορείτε να σπουδάσετε στο SARASOTA COLLEGE τελειοποιώντας μαζί και τα Αγγλικά σας.

Από τον πρώτο κιόλας χρόνο το SARASOTA COLLEGE σας παρέχει όλες τις προϋποθέσεις για να κατακτήσετε πολύ σύντομα την επαγγελματική επιτυχία.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

Πλήρη και ολοκληρωμένα προγράμματα σπουδών σε 24 σύγχρονες ειδικότητες:

BUSINESS ADMINISTRATION:
Accounting, Economics, Finance, Hotel Management, Marketing, Management, Personnel and Industrial Relations, Operations Management.

COMPUTER SCIENCE:
Programming, Management Information Systems, Computer Analysis.

MASS MEDIA & COMMUNICATION:
Broadcast Journalism, Electronic Mass Media, Communication, Mass Media Production, Mass Media Writing, Print Journalism.

SOCIAL SCIENCES:
Sociology, Psychology, Political Science, International Relations.

INTERDISCIPLINARY STUDIES:
Advertising, Public Relations, Mass Media Management, General Studies.

SARASOTA College

Ζωναρά 10 114 72 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 642 1254, 642 0998

Το Sarasota College είναι αναγνωρισμένο κέντρο σπουδών από διεθνείς φορείς και πανεπιστήμια.
Στην Ελλάδα λειτουργεί σαν Εργαστήριο Ελευθέρων Σπουδών βάσει του Νόμου 9/9-10-1935.

OPERATION THUNDERBOLT

3.850.000	Νίκος Καπετανίδης	(Amiga)
3.200.000	Κώστας Χαραλάμπους	Amiga)
2.800.000	Κώστας Κατρανιάς	(Amiga)
2.600.000	Μιχάλης Παναγιωτόπουλος	(Amstrad)
2.580.000	Τάσος Καμιανής	(Amiga)

DEFLEKTOR

340.000	Πέτρος Μελετής	(Atari ST)
300.000	Γιάννης Γκοτάβος	(Atari ST)
250.890	Ανδρέας Παπαμιχαήλ	(Commodore 64)
240.000	Σταύρος Τεστόρης	(Atari ST)
235.440	Σπύρος Παπαγκάρης	(Atari ST)

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	(Amstrad 6128)
18-0	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +)
16-0	Σπύρος Γκολίτσης	(Amstrad 6128)
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	(Amstrad 6128)
13-0	Λάκης Ντερμετζιάν	(Amstrad 6128)

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	(Amstrad)
640.000	Γιάννης Κρίτης	(Amiga 500)
350.000	Ακης Κωστάκος	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	(Atari 520)
200.000	Γιώργος Μαραβέλιας	(Amstrad)

SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
280.400	Νίκος Ορφανός	(Amstrad 6128)
192.500	Τάσος Πατώκος	(Amstrad 6128)
180.000	Θανάσης Γιόμπασης	(Amstrad 6128)
160.000	Μιχάλης Ταλαντάνκης	(Amstrad 6128)

SWORD OF SODAN

405.800	Θάνος Καλφόπουλος	(Amiga 500)
322.250	Κώστας Παπουτσής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μωράκης	(Amiga 500)
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	(Amiga 500)

XENON II

850.000	Παύλος Κατσαρός	(Amiga 500)
700.000	Γιώργος Βιστάκος	(Amiga 500)
500.000	Αντώνης Δεβέλης	(Amiga 500)
480.000	Σπύρος Μανόπουλος	(Amiga 500)
475.000	Μάνθος Μπουριώτης	(Amiga 500)

DOUBLE DRAGON

322.450	Νίκος Ζαλώνης	(Multitech PC)
130.000	Φώτης Θωμάς	(Spectrum +)
121.800	Γιάννης Αλιπραντής	(Atari ST)
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	(Amiga 500)
115.450	Δημήτρης Καρνασιώτης	(Atari ST)

DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	(Amstrad 6128)
9.712	Σπύρος Πατέστος	(Amstrad 6128)
9.511	Παντελής Παλουμπής	(Amstrad 6128)
9.450	Τάσος Σμουρναίος	(Atari ST)
9.332	Αργύρης Κασδαγλής	(Amstrad 6128)

WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσκίδης	(Amstrad 6128)
535.590	Μάριος Μελισσηνός	(Amstrad 6128)
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	(Amstrad 6128)
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	(Amstrad 6128)
490.240	Τάκης Τζανετός	(Amstrad 6128)

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	(Amstrad 6128)
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	(Amstrad 6128)
950.000	Κώστας Σκαπάρης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	(Spectrum)
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
1.265.000	Γιάννης Δαφέρμος	(Amstrad 6128)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	(Commodore 64)
4.133.500	Γιάννης Κυραννός	(Amstrad 6128)
2.774.600	Ευρυπίδης Δήμου	(Amstrad 6128)
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσης	(Amstrad 6128)

TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στόγιας	(Amstrad 6128)
3.608.800	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	(Amstrad 6128)
1.867.400	Αγαμέμνων Ματζιώτης	(Amstrad 6128)
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	(Amstrad 6128)

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

	(20 Λεπτά)	
16-2	Σοφία Κατσούλη	(Atari 1040 ST)
16-3	Στέργιος Φούφας	(Amstrad 6128)
14-2	Γιώργος Τσατάς	(Atari 1040 ST)

BASKET MASTER
ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρής Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6128)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Amstrad 6128)
610.93	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)
583.662	Χάρης Περγαντής	(Spectrum 128)
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Spectrum +2)

DALEY THOMSON'S SUPER TEST

	(Day I + Day II)	
55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μάλφας	(Amstrad 6128)

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
650.720	Jimmy ® Ζήκος	(Amiga 500)
649.730	Χαράλαμπος Ρέτικας	(Amiga 500)
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	(Amiga 500)
560.190	Χρήστος Γενεντές	(Spectrum)

KICK OFF

	(Επίπεδο International, χρόνος 2x5)	
14-0	LEKO '90	(Amiga 500)
9-0	Χρήστος Κυριαζής	(Atari ST)
8-0	Σταύρος Θεοφιλάκος	(Amiga 500)

CHASE H. Q.

3.457.800	Χρήστος Πάτσιος	(Atari ST)
2.820.500	Νίκος Καπάτανης	(Amiga)
1.900.000	Δημήτρης Ασκίδης	(Atari ST)
1.740.000	Αντώνης Μπίρακας	(Amiga)
1.500.000	Σπύρος Λίβας	(Atari ST)

ΑΛΛΗΛΟ

ΒΑΛΕ-ΒΓΑΛΕ

Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500. Γνωρίζοντας το μειονέκτημα του υπολογιστή μου, ότι δηλαδή χρειάζεται και δεύτερο drive για να μην καταντήσει απάνθρωπη σε ορισμένα παιχνίδια και εφαρμογές με το βάλε-βγάλε της δισκέτας, αγόρασα ένα ακόμη drive των 3,5 ιντσών. Ομως, τελικά, το δεύτερο drive δεν μου φάνηκε και τόσο χρήσιμο. Το μεγαλύτερο μέρος των πρωτότυπων προγραμμάτων εταιριών δεν το χρησιμοποιεί. Και ερωτώ: Γιατί πρέπει το ένα drive να μαζεύει σκόνη, τη στιγμή που το άλλο "βγάζει φωτιές"; Δεν θα καταλάβουν επιτέλους τα software houses ότι υπάρχουν και χρήστες με δεύτερο drive ή επέκταση μνήμης, και να προβλέψουν κάποια ρουτίνα επέκτασης και γι' αυτούς; Υπάρχει κάποιος λόγος που δεν γίνεται αυτό, και τι προβλέπεις να γίνει στο άμεσο μέλλον;

Γ. Λαμπαδάρης

Σωστό το ερώτημά σου και δίκαιος ο θυμός (εξάλλου συμβαίνει και σε άλλους υπολογιστές, όχι μόνο στην Amiga). Το μυστικό που δεν χρησιμοποιείται το δεύτερο drive από τους περισσότερους προγραμματιστές είναι μια ιδιορρυθμία του λειτουργικού της Amiga, το οποίο "δεσμεύει" περίπου 30 K για τη λειτουργία του δεύτερου drive. "Σιγά το πράγμα", θα μου πεις. Κατά την προσωπική μου γνώμη έχεις απόλυτο δίκιο, μια και τα 400 K που απομένουν είναι υπεραρκετά για ένα καλό παιχνίδι (και μην μου πείτε ότι χρησιμοποιούνται πάντα). Η Amiga τελικά "υποφέρει" από την ασθένεια όλων των υπολογιστών: Ο,τι δεν περιλαμβάνεται στο βασικό configuration δεν χρησιμοποιείται σχεδόν ποτέ εκτεταμένα. Ομως θα πρέπει να σου επισημάνω ότι τα πράγματα δείχνουν να αλλάζουν. Ολο και περισσότερα προγράμματα αξιοποιούν το δεύτερο drive ή την πρόσθετη Ram, και η κατάσταση θα αλλάξει ακόμα περισσότερο όσο περνά ο καιρός. Δεν υποστηρίζω βέβαια ότι αυτό θα γίνει αύριο ή μεθαύριο, αλλά με λίγη υπομονή όλα δείχνουν ότι ο χρόνος είναι με το μέρος των Amiga users.

HACKING, GAMES ΚΑΙ ΠΟΝΗΡΑ POKES

Είμαι ένας αναγνώστης σου και κάτοχος ενός Amstrad 6128. Θα ήθελα να μου απαντήσεις στις παρακάτω ερωτήσεις:

1) Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω τα Hints 'n' Tips όταν έχει κάποιο ή κάποια listings, και πώς όταν έχει την εντολή POKE;

2) Μπορείς να μου πεις η τιμή ενός modulator σε ποια επίπεδα περίπου κυμαίνεται;

3) Το Rainbow Islands κυκλοφορεί στον Amstrad 6128;

Ι. Χατζηγεωργίου

Στην περίπτωση του listing μεταχειρίζεσαι την επέμβαση περίπου σαν ένα κανονικό πρόγραμμα: Το σώζεις σε δισκέτα και κάνεις RUN, ανάλογα με τις οδηγίες του δημιουργού του. Στην περίπτωση των απλών POKES υπάρχει ο περιορισμός ότι το πρόγραμμα θα πρέπει να είναι κατ' αρχάς σπασμένο, να φαίνονται δηλαδή όλα τα αρχεία του στο directory. Τότε μπορείς να κάνεις list τον loader του προγράμματος (συνήθως κάποιο προγραμματάκι σε Basic), και να παρεμβάλεις τα POKES λίγο πριν την εντολή που καλεί για εκτέλεση τον κύριο κώδικα μηχανής του προγράμματος. 2) Στις 10.000 δρχ. 3) Βεβαίως. ■

ΕΚΤΥΠΩΝΕΤΕ... ΕΛΛΗΝΙΚΑ;

Μόλις πρόσφατα αγόρασα έναν εκτυπωτή Star LC-10 για την Amiga μου, αλλά αντιμετωπίζω μερικά προβλήματα συνεργασίας με τον εκτυπωτή, ειδικά όταν δουλεύω με το πρόγραμμα "The Work". Επειδή θεωρώ σίγουρο ότι φταίει ο driver ή οι ρυθμίσεις των dip switches που έχω κάνει, θα σε παρακαλούσα να μου πεις εάν υπάρχει κάποιο πρόβλημα. Εχω διαλέξει στα Preferences το mode EpsonQ και στα dip switches έχω επιλέξει το βρετανικό σετ χαρακτήρων.Κ. Λιόλιος

Εχεις κάνει κάποιο λάθος. Το mode EpsonQ που έχεις επιλέξει χρησιμεύει για να οδηγεί εκτυπωτές 24 ακίδων, και ο εκτυπωτής σου είναι 9-πινος. Επιλέγοντας το preferences σε EpsonXold ή EpsonX mode, ίσως να έχεις καλύτερα αποτελέσματα. Να έχεις όμως υπόψιν σου ότι στα Public domain utilities κυκλοφορούν αρκετά προγράμματα-drivers ειδικά για τον LC-10, τα οποία είναι ό.τι πρέπει για σένα. Νομίζω ότι θα πρέπει να αρχίσεις το ψάξιμο. ■

ΤΟ ΜΗΛΟ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΣΠΠΙ ΘΑ ΠΕΣΕΙ

Πριν από λίγους μήνες έφεραν στο γραφείο του πατέρα μου ένα Mac Plus. Σκέφτηκε λοιπόν ο πατέρας μου να αγοράσει έναν υπολογιστή για το σπίτι. Ετσι λοιπόν αποφασίσαμε να πάρουμε κάποιον που να ικανοποιεί και τους δύο. Σκεφτήκαμε ένα home με κάποιον emulator. Πρώτος στη λίστα ήταν ο Atari και το Spectre, αλλά τελικά καταλήξαμε στον A3000 και στην A500. Ορίστε οι ερωτήσεις: α) Μου είπαν στην αντιπροσωπία του A3000, όπου και μαγεύτηκα από το μηχάνημα, ότι του ετοιμάζουν έναν Mac emulator και ένα Amiga emulator. Τι μπορείτε να μου πείτε γι' αυτά; β) Λέτε να βγει κάποιο εξάρτημα για κανονικά joysticks στον A3000; γ) Διάβασα για τον Mac emulator της Amiga στο προηγούμενο τεύχος. Είναι αρκετά γρήγορος; Είναι αποτελεσματικός; Μπορώ να μεταφέρω κατευθείαν τις δισκέτες από Mac σε Amiga και το αντίστροφο; δ) Σε τι είδη παιχνιδιών περιορίζεται η ασυμβατότητα των STE; Τρέχουν τα αντίγραφα;

Γ. Στάθης

α) Τίποτε περισσότερο, μια και ο ξένος Τύπος δεν έχει ακόμη ανακοινώσει τίποτε επίσημο (εκτός από τα "αφιερωμένα" στους υπολογιστές περιοδικά της Acorn). Οταν υπάρχει κάτι συγκεκριμένο, θα το δεις οπωσδήποτε από τις σελίδες μας, μια και πάντα μας ενδιαφέρουν ιδιαίτερα οι emulators. β) Επίσης έχει ανακοινωθεί από τον περασμένο χειμώνα, και μάλλον θα κυκλοφορεί τώρα πια στο εμπόριο. γ) Είναι πολύ γρήγορο και επίσης αποτελεσματικό, όμως για να μπορέσεις να χρησιμοποιήσεις απευθείας δισκέτες του Macintosh, θα χρειαστεί να αγοράσεις ένα Apple drive. Δεν υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού που "αντιπαθεί" το STE, απλά είναι θέμα προγραμματισμού και συγκεκριμένων προβλημάτων που πηγάζουν από τις αλλαγές του λειτουργικού και του hardware. Οποιο πρόγραμμα κάνει κάποιες "παράνομες" κλήσεις στις ρουτίνες του λειτουργικού είναι καταδικασμένο, είτε είναι πρωτότυπο, είτε είναι αντίγραφο.

ΓΡΑΦΙΑ

ΣΚΟΤΩΣΤΕ ΤΟ! ΣΚΟΤΩΣΤΕ ΤΟ!

Το πρόβλημα που με απασχολεί αγαπητό Pixel έχει σχέση με τους ιούς. Εχει τύχει αρκετές φορές να υπάρχουν μικρόβια σε προγράμματα που παίρνω, demos, public domain software ή εφαρμογές. Σκέφτομαι να τα καταστρέψω με κάποιο από τα virus killers που έχω στις δισκέτες μου, αλλά φοβάμαι μην τους κάνω κακό. Από την άλλη μεριά όμως, δεν μπορώ να έχω συνέχεια ανάμεσα στις δισκέτες μου κάποιες μολυσμένες. Μερικές φορές το ξεχνάω και βάζω μέσα δισκέτες που δεν είναι write protected (αφού έχω κάνει boot με μολυσμένη δισκέτα), με αποτέλεσμα ο υπολογιστής μου να μολύνει αρκετές δισκέτες ακόμη. Τι θα συμβούλευες να κάνω στην προκειμένη περίπτωση; Ο υπολογιστής μου είναι το Atari ST.

Ν. Ασλάνογλου

Πολύ καλά κάνεις και φοβάσαι. Ο bootsector των δισκετών σου είναι πολύ ευαίσθητος σε οποιοδήποτε "πείραγμα", και το γεγονός ότι κατορθώνει και συμπεριφέρεται κανονικά, έστω κι αν μέσα στα δεδομένα του συνυπάρχει ένα virus, δεν σημαίνει ότι θα συνεχίσει να είναι εντάξει όταν το virus killer δράσει επάνω του. Τα προγράμματα που σκοτώνουν ιούς συνηθίζουν να "καθαρίζουν" κάποιες περιοχές του bootsector από δεδομένα, αλλά τις περισσότερες φορές οι ρουτίνες του "κυρίως προγράμματος" της δισκέτας, που φιλοξενούνται εκεί, καταστρέφονται μαζί με τον virus. Θα σε συμβούλευα λοιπόν (από προσωπική πείρα) να μη χρησιμοποιήσεις κάποιο virus killer εάν η δισκέτα σου είναι bootable (εάν όχι, τότε δεν υπάρχει κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα), και να καταφύγεις στο γνωστό κανόνα: Write protected όλες οι δισκέτες, και προσοχή. Εάν πάντως έχεις κάποιες γνώσεις από assembly και μια σχετική πείρα, μπορείς με έναν sector editor να εξουδετερώσεις μόνος σου το virus, και... περαστικά! ■

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ ΣΕ ΑΠΟΣΤΑΣΕΙΣ

Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500, και πρόσφατα αγόρασα ένα modem στα 1.200 baud. Μήπως θα μπορούσες να μου συστήσεις ένα καλό πρόγραμμα επικοινωνιών για τον υπολογιστή μου;

Β. Πολίτης

Δύο είναι τα καλύτερα προγράμματα, κατά την προσωπική μου άποψη, για την Amiga. Πολύ ευχάριστο επίσης είναι το γεγονός ότι είναι public domain. Το πρώτο είναι το Access! v1.42, το οποίο γενικά θεωρείται από όλους σαν το πιο εύκολο στη χρήση, αν και θυσιάζει κάποιες extra λειτουργίες που μπορεί να σου φανούν χρήσιμες, π.χ. δεν υποστηρίζει το πρωτόκολλο Zmodem. Προοπτική για βελτίωσή του σε κάποιο μελλοντικό upgrade δεν φαίνεται δυστυχώς να υπάρχει, μια και οι φήμες λένε ότι ο δημιουργός του δεν σκέφτεται παραπέρα βελτίωση. Ομως υπάρχει και το JR-Comm, το οποίο ακόμη βελτιώνεται. Η τελευταία έκδοση που κυκλοφορεί είναι η 0.94a. Περιέχει πολλές λειτουργίες, είναι γενικά πολύ "ισχυρό" πρόγραμμα από άποψη δυνατοτήτων, και χρησιμοποιείται από τους περισσότερους Amiga users στο εξωτερικό. Εάν γίνεις επίσημος συνδρομητής (στέλνοντας 40 δολάρια στην εταιρία του προγράμματος), τότε θα παραλάβεις πολύ σύντομα και την τελευταία βελτιωμένη έκδοση, την 1.0 (ήδη κυκλοφορεί η δοκιμαστική 0.99). Ελπίζω να έχεις πρόσβαση σε κάποια βιβλιοθήκη public domain software. ■

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΓΛΩΣΣΑΣ

Θέλω να σου κάνω μερικές ερωτήσεις σχετικά με τους υπολογιστές ST, A500 και A3000: α) Ποιες γλώσσες προγραμματισμού χρησιμοποιούν οι προγραμματιστές για τα παιχνίδια (arcade, adventure, εξομοιώσεις) και των τριών υπολογιστών; β) Μπορεί κανείς να φτιάξει ικανοποιητικά παιχνίδια με την GFA Basic του ST ή με την Amiga Basic ή με την Basic του A3000; γ) Οι παραπάνω Basic διάλεκτοι υποστηρίζουν τη δημιουργία sprites; δ) Αν δεν μπορώ να φτιάξω ικανοποιητικά παιχνίδια με τις παραπάνω Basic διαλέκτους, σε ποια γλώσσα υψηλού επιπέδου μπορώ; ε) Μέσω του midi του ST, της Amiga και του A3000 μπορώ να συνδέσω οποιοδήποτε όργανο (π.χ. ηλεκτρική κιθάρα, αρμόνιο) ή μόνο κάποιο ειδικό synthesizer;

Κ. Χορταρέας

α) Απ' ό,τι μας αφήνουν να γνωρίζουμε (είναι λίγο "μυστικοπαθείς" οι προγραμματιστές όταν αναφέρονται στο know-how των προγραμμάτων τους) δεν χρησιμοποιούν κάτι συγκεκριμένο, αλλά συνήθως κάποιο μίγμα γλωσσών χαμηλού επιπέδου, assembly και C. Σε παιχνίδια που η κίνηση, η ταχύτητα και το scrolling έχουν τον πρώτο λόγο (arcades, shoot 'em ups, beat 'em ups, simulators), συνηθίζεται να χρησιμοποιούνται ειδικές γρήγορες ρουτίνες σε assembly (που αποτελούν συνήθως πατέντες των software houses) για τα πιο "δύσκολα" σημεία του παιχνιδιού, ενώ το μεγάλο μέρος γράφεται σε κάποια γλώσσα που έχει αναπτύξει ειδικά το software team, και γίνεται κατόπιν compiling σε κώδικα μηχανής. Οσον αφορά τα adventures, τα role playing games ή τα strategic κ.λπ., εδώ χρησιμοποιείται κυρίως η γλώσσα C (κι εδώ βέβαια γίνεται compiling στο τέλος). β) Μπορεί, αλλά ας μην περιμένει να φτάσει σε ποιότητα τα επαγγελματικά παιχνίδια που κυκλοφορούν, όχι μόνο λόγω μικρής πείρας. Οι Basic έχουν κάποιους περιορισμούς, και αρκετές φορές δεν δίνουν τη δυνατότητα στον προγραμματιστή να έχει πλήρη έλεγχο του μηχανήματος και σε επίπεδο low level, όπως γίνεται με την assembly ή την C. Μεγάλες κουβέντες βέβαια δεν λέμε, γιατί υπάρχει και το περιβόητο Zarch (εάν δεν το ξέρεις, θα σου πω ότι είναι ίσως το ταχύτερο shoot 'em up που υπάρχει σήμερα, γραμμένο αποκλειστικά σε... Archimedes Basic!). γ) Ναι. δ) Νομίζω ότι θα κατάλαβες ήδη από την πρώτη απάντηση. ε) Μόνο όποιο όργανο διαθέτει την αντίστοιχη θύρα, όπως άλλωστε συμβαίνει και με όλες τις συσκευές (δεν νομίζω να προσπάθησες ποτέ να συνδέσεις το monitor στη... θύρα του joystick!). ■

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM, interface, monitor και πολλά άλλα. Για λεπτομέρειες τηλεφωνήστε στο 6840066, ΓΙΩΡΓΟΣ. ΜΗΝ ΑΡΓΕΙΤΕ!

COMMODORE 64 + drives + κασετόφωνο + monitor + 650 παιχνίδια + joysticks + music maker 100.000 (051) 230258, Χάρης.

CBM-64 + disk-drive - 1541-II + star LC10-color + MKV-cartridge + datas ette-1535 + 150 disks με προγράμματα + manuals + mouse + joystick + 2 δισκετοθήκες. Τιμή 135.000, τηλ. 9918863.

COMMODORE 128, DRIVE 1571. Κασετόφωνο C2N, 2 joysticks, καλώδιο scart για 80στηλη και υψηλή ανάλυση στην TV, δισκετοθήκη, σκέπασμα πληκτρολογίου, δισκέτες, όλα μόνο 69.000 δρχ. Βασίλης 0661/37480 ή 93749, Κέρκυρα.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ Commodore 128 Disk Drive Monitor και πολλά περιφερειακά. Μαζί ή χωριστά 70 παιχνίδια. Τιμή έκπληξη. Τηλ. 6812905, Ακης.

COMMODORE 64 με κασετόφωνο και monitor HANTAREX. ΠΡΟΣΦΟΡΑ και 600 προγράμματα. ΟΛΑ μαζί 50.000. Παντελής 9228502.

ΑΡΙΣΤΗ κατάσταση! COMMODORE 64, disk drive 1541, δισκέτες, κασέτες, βιβλία, μαζί ή χωριστά, τηλ. 7778549.

ΑΛΛΑΖΩ Commodore 64 με έγχρωμο monitor, games, joysticks και πολλά πολλά ακόμη, με Amstrad 6128 έγχρωμο monitor και να διαθέτει και κάποια extra προγράμματα, games, joysticks. Τυχόν χρηματική διαφορά συζητήσιμη. Φίλιππας, τηλ. 5023664.

AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ ολοκαίνουργιος, 20 δισκέτες, 80.000. DRIVE 5,25" με 15 δισκέτες, 27.000. 40 γεμάτες δισκέτες 3", 700 έκαστη. Τηλ. 0831-21678.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + 150 προγράμματα + manuals + μεταλλικό joystick + συλλογή PIXEL, μόνο 78.000. Τηλ. 2024923. Παύλος.

AMSTRAD 6128, 3 joysticks, δισκετοθήκη, 18 δισκέτες, 30 περιοδικά-βιβλία, 50 παιχνίδια, 20 προγράμματα + αντιγραφικά + Χημείας+. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 9516657, ώρες καταστημάτων, Γιάννης.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ, προγραμματιστής - αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ) παραδίδει μαθήματα σε Μαθηματικά - Φυσική - Χημεία - Γλώσσες προγραμματισμού - Λειτουργικά Συστήματα (DOS κ.λπ.).
Αποστόλης, Τηλ. 8659488.

AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟΣ, σχεδόν αμεταχείριστος + joystick, προγράμματα, ελληνικό manual + κάλυμμα, 80.000. Αρης, τηλ. 9915072.

AMSTRAD 6128 πράσινος + βιβλία + 15 δισκέτες γεμάτες + χειριστήριο + σπαστήρια + ελληνοαγγλικά manuals + HITPACK 13 + άριστη κατάσταση κ.ά. ΜΟΝΟ 80.000!!! Χρήστος, 2318801.

AMSTRAD 6128 πράσινος + joystick + 100 προγράμματα + manual. Τηλ. 9925387.

AMSTRAD 464 πράσινος, joystick, manual, 30 περιοδικά, 30 !original! games, κασετοθήκη. Μόνο 39.000. Τηλ. (0242) 91428. ΝΙΚΟΣ Λ.

AMSTRAD 128, έγχρωμο monitor, 20 δισκέτες, ελληνικό manual. 85.000. Νεκτάριος, τηλ. 3463787, μόνο απόγευμα.

AMSTRAD 6128 με έγχρωμο μόνιτορ και δισκέτες παιχνίδια. Καινούργιο και αμεταχείριστο. Τηλ. 6535251.

AMIGA 500 με σκληρό δίσκο. COMMODORE 509 (20 MB) έξτρα μνήμη 512 K και δεύτερο drive (αθόρυβο) 285.000 δρχ. μετρητοίς. Τηλ. 6440030 κ. Αχιλλέας, μετά τις 9 το βράδυ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!! AMIGA 500 ολοκαίνουργια + 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + καλώδιο SCART TV + JOYSTICK, μόνο 118.000!! ΕΠΙΣΗΣ 100 δισκέτες ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΕΣ FUJI + MAXELL γεμάτες, τελευταία προγράμματα, ΜΟΝΟ 29.000!! ΓΙΑΝΝΗΣ, τηλ. 4527757.

AMIGA 500 με εγγύηση, με έγχρωμη οθόνη, joystick και 50 δισκέτες. Τιμή ευκαιρίας, τηλ. 9833186, Βασίλης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 520STFM με IBM DRIVE, εγγύηση 6 μηνών + joystick + προγράμματα + 40 περιοδικά σχετικής ύλης. Δρχ. 85.000. τηλ. 2815450. ΝΙΚΟΣ.

ATARI 520STE, SM124, STARLC10, 80 δισκέτες, δισκετοθήκη, καλύμματα, joystick, περιοδικά, 170.000 δρχ., 9-11 π.μ. τηλ. (031) 916129, ΚΩΣΤΑΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI, 130XE, μόνιτορ Philips, κασετόφωνο και πολλά παιχνίδια, ΜΟΝΟ! 50.000 δρχ. Πληροφορίες τηλ. (0843) 23104, 23716.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SCHNEIDER EUROPC 1 σχεδόν καινούργιο μονόχρωμο, μαλακό δίσκο, joystick και 23 παιχνίδια, τηλ. 6442586, Κώστας.

COMPUTER AT80286 TANDY 1000TX 640 K RAM, έξοδος ακουστικών, volume control, 2 drive 3,5" 720 K, 5,25" 360 K, mouse, keyboard 101 πλήκτρα, έγχρωμο monitor 13" RGBTTL, joystick, προγράμματα, βιβλία. Γιάννης, τηλ. 3249197.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ PC AMSTRAD 1640, μόνιτορ Hercules + mouse + joystick + κάρτα + δισκετοθήκη γεμάτη παιχνίδια + επεξεργαστές γλώσσες. ΤΙΜΗ 115.000!! ΝΙΚΟΣ, τηλ. 8171030.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΔΥΟ QL 128 K, ΕΛΛΗΝΙΚΗ ROM, ΜΕ ΔΙΠΛΟ DISK DRIVE 3 1/2" K, ΤΙΜΗ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΙΜΗ, ΤΗΛ. (0237) 23315. Κ. ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ.

SOFTWARE

SPECTRUM 48/128. Ολα τα κανούργια προγράμματα. Συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. Τιμή ΕΚΠΛΗΞΗ. Πολλά ΔΩΡΑ. Τηλ. 0521-21446, 0521-23994. Εφέκωστης Τάσος, Σκρα 88.

SPECTRUM 48/128/+2. Χιλιάδες Προγράμματα ΜΟΝΟ 100 δρχ. Εγγραφές με Επαγγελματικά μηχανήματα. Τηλ. 041-233778, 2-5 μ.μ. Χρήστος Περηφάνης, Υψηλάντου 76, 41223 Λάρισα.

"SPECTRUM: ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ! Ο THEO DEVIL επέστρεψε δριμύτερος! HOTLINE: (01) 6513841 - Call Anytime. Πληθώρα προγραμμάτων - αξιοπιστία - ταχύτατη εξυπηρέτηση. HELLENIC CRACKING SERVICE! ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΕΩΣΦΟΡΟΣ, (01) 6513841, ΑΝΑΤΟΛΗΣ 66, 15666 ΠΑΠΑΓΟΣ, ΑΘΗΝΑ".

AMSTRAD 6128-464. Τώρα Προγράμματα με 700 δρχ. ΜΟΝΟ μαζί με τη δισκέτα. Σε δισκέτες 3"-5,25" και κασέτες. Τηλ. 041-233778, 2-5 μ.μ. Χρήστος Περηφάνης, Υψη-

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

λάντου 78, 41223 Λάρισα.

AMSTRAD 6128 Τεράστια συλλογή ακυκλοφόρητων παιχνιδιών. Πωλείται ATARI 2600. Καλή τιμή, Μιχάλης, πρωί-απόγευμα τηλ. 6843368, Κανάρη 45, 15233, Χαλάνδρι.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΩ προγράμματα για A6128 ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! ΔΙΝΕΤΕ ΕΝΑ και ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΟΣΑ ΘΕΛΕΤΕ. ΤΗΛ. (031) 310065. Κωνσταντόπουλος Γιάννης, Αρκαδίου 12, Χαριλάου Θεσσαλονίκη.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Εχετε Commodore; 15 παιχνίδια επιλογής σας, μόνο 1.300 δρχ. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης. Αμπελοκήπων 82, Α. Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

COMMODORE 64-128, ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ORIGINAL, ΚΑΣΕΤΕΣ. ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ. ΤΗΛ. 8641909. ΧΡΗΣΤΟΣ 10-3 πρωί, 7-10 βράδυ. Χρήστος Σολβατζιώτης, Νάξου 20Α.

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

COMMODORE 64/128/D!!! ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα πιο καινούργια παιχνίδια σε δισκέτα!!! ΠΟΛΛΕΣ προσφορές, δώρα, συλλογές. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΜΑΝΟΣ 4961552. ΜΑΝΟΣ ΑΝΔΡΕΑΔΗΣ, ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 22Α.

AMIGA! Παιχνίδια 300 δρχ. ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ΑΝΑΝΕΩΣΗ. Ο,τι ψάχνετε για utilities. Προγράμματα και manuals. Επεκτάσεις μνήμης 29.000 δρχ. με ρολόι, DIGIVIEW GOLD 40, SUPERPICS, HARD DISKS A590, MIDI, GENLOCKS. Γιάννης Οικονόμου, (01) 6436954, 6430903, Ιπποκράτους 146, ΑΘΗΝΑ.

COMMODORE-AMIGA. Πωλώ παιχνίδια, κασέτα, δισκέτα, λόγω αλλαγής υπολογιστή. Προλάβετε. Πωλείται COMMODORE + DRIVE. Ευκαιρία. Μιχάλης 4181420, Αννα Πετράκη, Ασκληπιού 100, Πειραιάς.

AMIGA. Επαγγελματικό Software - Manuals - Εκμάθηση. HARDWARE: Επεκτάσεις Μνήμης - MIDI - Samplers - Genlocks - Digiview - Κάμερες - Καλώδια. ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ - SERVICE, ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, 7662762, Κολοκοτρώνη 158, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA 500-1000. Εβδομαδιαία ανανέωση σε GAMES. Μεγάλη συλλογή, ό,τι πιο καινούργιο από τα ξένα περιοδικά. Στέλνω και αντικαταβολή, μαζί με οδηγίες. Μάκης Παπαφλέσας, τηλ. 7700525, Ούλοφ Πάλμε 101, Ιλίσια, Αθήνα.

ST παιχνίδια και εφαρμογές. Αντικαταβολές παντού - Νέες κυκλοφορίες - Τρελές τιμές. Τηλ. (031)-673226. Βλάσης Χατζησταύρου Μπελογιάννη - Πεύκα 57010 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θ α δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ.Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ,αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

☐ **Computers**

☐ **Software**

☐ **Περιφερειακά**

☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ΗΜ/ΝΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

IBM - Μεγάλη ποικιλία Προγραμμάτων - Games (τελευταίοι τίτλοι) σε φανταστικές τιμές. ΜΟΝΟ 300 δρχ. μαζί με τη δισκέτα. Σε 5,25" και 3,5" δισκέτες. Τηλ. 041-233778, 2-5 μ.μ. Χρήστος Περηφάνης, Υψηλάντου 76, 41223 Λάρισα.

IBM PC-CLUB. Η λύση είναι ΧΡΗΣΤΟΣ. Τεράστια συλλογή προγραμμάτων. Κάθε εβδομάδα νέα GAMES και UTILITIES κατευθείαν από "ΑΓΓΛΙΑ" σε τιμές Shock!!!

Τηλεφωνήστε στον ΧΡΗΣΤΟ, τηλ. (061) 347918, και κάνεις μια σωστή και φτηνή αγορά.

ΝΙΚΟΛΟΠΟΥΛΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΠΑΝΑΧΑΪΚΟΥ 34, ΠΑΤΡΑ.

IBM PC-CLUB: Word Processors, graphics, Desktop, Utilities, Γλώσσες, Antivirus, Management κ.λπ. Και φυσικά Games, όλα τα καινούργια.

Δημόπουλος Δημήτρης, Πάτρα 25200, Αθανασίου Διάκου 1. Τηλ. (0693) 22854, 23529.

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

ΔΙΑΦΟΡΑ

AMIGA-NEWSFLASH. Το πιο ενδιαφέρον και χρήσιμο περιοδικό σε δισκέτα που κυκλοφορεί σ' όλο τον κόσμο. Περιέχει μαθήματα προγραμματισμού σε 5η ASSEMBLY, παιχνίδια - συμβουλές - κριτικές, Utilities - Demos. Συμβουλές για hardware, Test Hardware, Software, Διαφημίσεις - Συνεντεύξεις κ.λπ. Τηλ. 2286872, 0291-23005, κα Βάσω, απογεύματα.

Η ICB προσφέρει σε εκπληκτικές τιμές, και για όσο υπάρχουν, αποθέματα ATARI 520STFM με IBM DRIVE, 84.900! AMIGA DRIVE εξωτερικό, 26.900! ATARI DRIVE εξωτερικό, 27.200! Πολλές πολλές δόσεις και πολλές εκπλήξεις, 6380411, 6399738, Αιτωλίας 57, Αγ. Παρασκευή.

ΦΩΤ. ΜΗΧΑΝΗ CANON AE-1 program, μαύρη με φακό 50 mm F2.8, πωλείται σε άριστη κατάσταση, δρχ. 100.000. Ηλίας 6-9 μ.μ. καθημερινά. Τηλ. 6477987 - 6723521.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, πωλήσεις, αγορές υπολογιστών, περιφερειακών, drives, εκτυπωτές, οθόνες, joysticks, φίλτρα, δισκέτες. Φθηνό SERVICE. Εμπιστοσύνη. Χρήστος, τηλ. 5989701.

NO IMIT

ΕΙΣΑΓΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΓΓΛΙΑ

THE NOLIMIT COMPUTER SHOP

ΕΚΤΑΚΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΤΙΜΩΝ

AMIGA 500

2ο DRIVE ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ - ANTICLICK - ON-OFF	23.300
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 512K + CLOCK	19.950
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 1,2Mb + CLOCK	58.900

ΦΠΑ 18%

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ | HARDWARE SOFTWARE | ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ | ΕΓΓΥΗΣΗ SERVICE

NOLIMIT COMPUTER SHOP - ΑΝΘΕΩΝ 47 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. ΤΗΛ.-FAX (031) 423874

ΚΟΛΛΕΓΙΟ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

INFORMATICS & MANAGEMENT COLLEGE

Κάντε το Αύριο, πραγματικότητα Σήμερα!
Αποφασίστε σωστά, τώρα!

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα του **INFORMATICS & MANAGEMENT COLLEGE***, με έμφαση στην επιστημονική και επαγγελματική κατάρτιση των σπουδαστών του, εξασφαλίζουν μια επιτυχημένη επαγγελματική καριέρα στον σύγχρονο κόσμο της Αγοράς Εργασίας, μέσα στα πλαίσια της Ε.Ο.Κ.!

Κλείστε αμέσως ραντεβού, για την ενημέρωσή σας!

ΔΙΕΤΕΙΣ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ

Δυνατότητα απόκτησης CERTIFICATE Αμερικάνικου Πανεπιστήμιου

BUSINESS ADMINISTRATION

MANAGEMENT - MARKETING - ΛΟΓΙΣΤΙΚΗ - ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ - ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ - ΧΡΗΜΑ ΚΑΙ ΤΡΑΠΕΖΕΣ - ΔΙΚΑΙΟ Ε.Ο.Κ. - ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ - ΑΓΓΛΙΚΑ.

HOTEL MANAGEMENT

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - MARKETING - FOOD & BEVERAGE - ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ - ΕΛΕΓΚΤΙΚΗ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΕΠΕΝΔΥΣΕΩΝ - ΙΣΤΟΡΙΑ - ΑΓΓΛΙΚΑ - ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ.

- Διαμονή 3 εβδομάδων ανά έτος στο ιδιόκτητο Ξενοδοχειακό Συγκρότημα FERMA BEACH HOTEL για εκπαίδευση σε πραγματικό περιβάλλον.
- Σύνδεση με τους Συλλόγους Ξενοδόχων και τους Συλλόγους Διευθυντών Ξενοδοχείων.

COMPUTER INFORMATION SYSTEMS

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ - ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ - ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ - ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ - LANS - ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ - ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ - MANAGEMENT - ΑΓΓΛΙΚΑ.

- Εφαρμογή σε μεγάλα συστήματα Η/Υ - MAINFRAMES - MINIS με τη χρήση του MINI IBM S/36.
- Δυνατότητα απόκτησης CERTIFICATE Αμερικάνικου Πανεπιστημίου.

EXECUTIVE SECRETARY

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - OFFICE AUTOMATION - ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ - MARKETING - MANAGEMENT - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΟΥΣ Η/Υ - ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ - ΑΓΓΛΙΚΑ - ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ.

Η διδασκαλία γίνεται στην Ελληνική Γλώσσα-INSTRUCTORS με μεταπτυχιακές σπουδές
Σύνδεση με μεγάλες ελληνικές και πολυεθνικές επιχειρήσεις.
Κοινωνικές και αθλητικές δραστηριότητες

INFORMATICS & MANAGEMENT COLLEGE

Χαλκοκονδύλη 9 - Πλατεία Κάνιγγος
Τηλ. 3621842 - 3645294 - Αθήνα

* ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

SHADOW WARRIORS

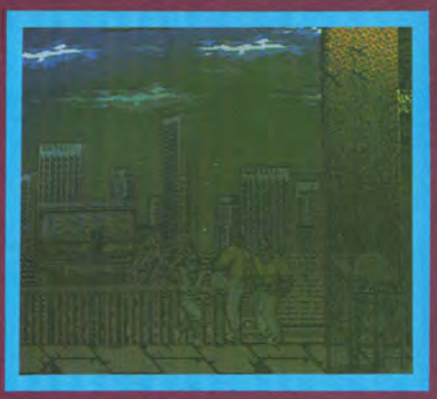
Οι δυνάμεις του κακού ενώνονται για άλλη μια φορά εναντίον μας. Τα μόνα σας όπλα, η ικανότητα στις πολεμικές τέχνες και η καλή σας θέληση. Το ερώτημα: Θα τα καταφέρετε;

Οι γονείς σας επιφύλασσαν για τον πρωτότοκο γιο τους (εσάς δηλαδή) ένα πολύ λαμπρό και "παραδοσιακό" μέλλον: Θα γινόσασταν μοναχός στο Shadow School of Martial Arts, μια σχολή που δέχεται τα παιδιά από την τρυφερή τους ακόμα ηλικία και τους διδάσκει το δρόμο προς την ανύψωση του πνεύματος μέσα από τη φιλοσοφία, τη θρησκεία και τις πολεμικές τέχνες.

Τα χρόνια περνούσαν, κι εσείς ανεβαίνατε όλο και ψηλότερα στην ιεραρχία της σχολής, ξεχωρίζοντας από τους συμμαθητές σας - αριστούχος παντού - κι όλα έδειχναν ότι είσασταν έτοιμος να κατακτήσετε τη ζωή...

Ωστόσο η μοίρα είχε άλλα σχέδια. Οι δυνάμεις του κακού σχεδίαζαν να ανατρέψουν τον αρχηγό της σχολής σας και να αιχμαλωτίσουν τα πνεύματα των μαθητών για πάντα. Οταν το κακό ξέσπασε, ήταν πολύ αργά για να αντιδράσει κανείς. Ο μόνος που γλίτωσε, ήταν ο Young Shad - εσείς. Αποστολή σας είναι να βρείτε τον αρχηγό και να τον εξοντώσετε, χαρίζοντας έτσι την ελευθερία στους συμμαθητές σας. Αποστολή όχι και τόσο εύκολη, αφού στο δρόμο θα έχετε να αντιμετωπίσετε, εκτός από τους εχθρικούς πράκτορες και μερικούς από τους παλιούς σας φίλους, τυφλά πια όργανα του κακού. Το Shadow Warriors είναι ένα coin'op conversion game, από τη μεγάλη επιτυχία της Tecmo. Αποτελείται από έξι επίπεδα, και δεν θα είναι καθόλου εύκολο να τα τελειώσετε!!! Εχετε στη διάθεσή σας αρκετές επιθετικές και αμυντικές κινήσεις, οι οποίες περιλαμβάνουν ψηλές γυριστές κλωτσιές και "σκούπες". Ακόμα, μπορείτε να κρεμαστείτε σε μέρη του σκηνικού (ταμπέλες, δοκάρια κ.λπ.), και να "φιλοδωρήσετε" τους επερχόμενους με μια κλωτσιά στο πρόσωπο. Παράλληλα, μπορείτε να ανοίγετε τα διάφορα κουτιά ή καφάσια που βρίσκετε στο δρόμο σας, με την ελπίδα να περιέχουν κάποιο μαγικό ξίφος για να οπλιστείτε. Ωστόσο, ό,τι και να βρείτε μέσα στα κουτιά, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για όπλο. Οι τύποι που συναντάτε στο δρόμο σας είναι διαφόρων κατηγοριών: Από αλήτες του δρόμου, μέχρι παλαιστές που θέλουν να σας λιώσουν μ' ένα δεκαπεντάμετρο τηλεγραφόξυλο. Ταυτόχρονα, στο τέλος κάθε level, έχετε να αντιμετωπίσετε κι έναν δυνατότερο εχθρό, και φυσικά και τον Big Boss στο τέλος του παιχνιδιού.

Το control του παιχνιδιού είναι πάρα



▲ Οι άνισες - αριθμητικά - αναμετρήσεις είναι κάτι αρκετά συχνό στο παιχνίδι.

Προσέξτε το όμορφο σκηνικό και τη λεπτομέρεια στα sprites. Πολύ ζωντανά είναι και τα χρώματα που "δένουν" την ▼εικόνα.

SHADOW WARRIORS
ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ισως, ο ορισμός του beat 'em up. Αψογη κίνηση, σωστά sprites και καλό control. Και μην ακούτε τον Αντώνη για τη δυσκολία. Προσωπικά δεν τη βρίσκω υπερβολική. Και στο κάτω κάτω, ένα τόσο καλό παιχνίδι, να μην είναι και λίγο δύσκολο; Του αξίζει και με το παραπάνω.

Κ. Βασιλάκης.

Πολύ καλά από κάθε άποψη. Εξαίρετη δουλειά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 93%

Θα έλεγα ρεαλιστικός. Κρίνοντας απ' τον υπολογιστή, αρκετά καλός.

ΗΧΟΣ 92%

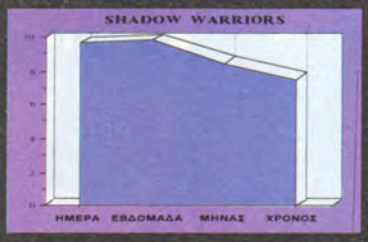
Αψογο. Τα controls είναι πανεύκολα και τα συνηθίζετε με την πρώτη σχεδόν.

GAMEPLAY 97%

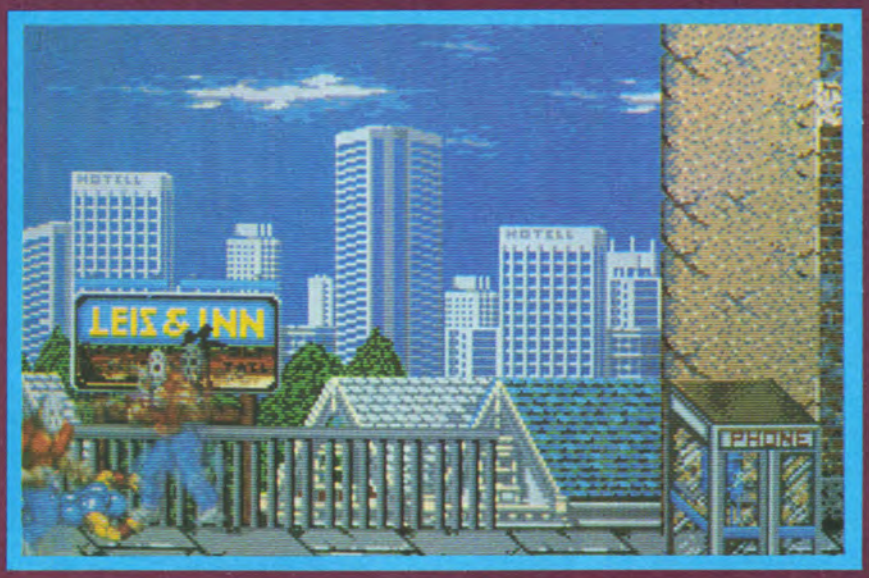
Τα σχόλια είναι περιττά.

ΓΕΝΙΚΑ 93%

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα σας αρέσει από την αρχή σχεδόν. Κατόπιν το ενδιαφέρον κυμαίνεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Το παιχνίδι είναι αρκετά καλό.



Είδος	BEAT 'EM UP
Υπολογιστής	ZX, ST, CPC, CBM, AMIGA
Μορφή	KASETA / ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής	OCEAN
Διάθεση	THIRD WAVE

πολύ καλό. Δεν υπάρχουν παράξενες κινήσεις για να σας μπερδεύουν, και η ανταπόκριση του joystick είναι αρκετά νευρική και άμεση.

Αρκετά καλή δουλειά έχει γίνει και στα γραφικά. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα, αν και στην έκδοση του Amstrad που είδαμε το παιχνίδι, τους λείπουν οι λεπτομέρειες. Πολύ καλύτερα είναι τα background graphics: Καλοσχεδιασμένα και με καλά χρώματα. Το scrolling γίνεται από τα δεξιά προς τα αριστερά και είναι smooth, ταυτόχρονο με την κίνησή σας. Μπορείτε να κινηθείτε επάνω στην οθόνη και στα τέσσερα επίπεδα - με λίγα λόγια το σκηνικό έχει βάθος. Σε αυτό βοηθάει και το γεγονός ότι η δράση φαίνεται από τα πλάγια και λίγο επάνω, δίνοντάς σας έτσι καλύτερη εντύπωση. Ασυνήθιστα καλός είναι και ο ήχος του παιχνιδιού (φαντάζομαι ότι στα 16μπιτα θα είναι ακόμα καλύτερος), τόσο στα εφέ, όσο και στα μουσικά κομμάτια. Αν σας φοβίσει λίγο το επίπεδο δυσκολίας, μην το βάλετε κάτω. Βέβαια, για να λέμε τα πράγματα με το όνομά τους, το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο: Το να τελειώσετε ακόμα και το πρώτο level θα σας στοιχήσει τα έξι credits που έχετε, συν τα έξοδα ενός πάρτυ που θα κάνετε απ' τη χαρά σας. Ωστόσο, μην ξεχνάτε ότι η εξάσκηση είναι η μητέρα της μάθησης. Οι φίλοι των beat 'em ups θα το αγαπήσουν με το παραπάνω.

(Το είδαμε σε Amstrad)

• Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το Shadow Warriors δεν τα πάει και τόσο καλά με τους ανυπόμονους παίκτες. Αν δεν έχετε την υπομονή να ασχοληθείτε λίγο παραπάνω, η δυσκολία του θα σας νικήσει.

OMNI SHOP

Πέρα από το Σήμερα

Οι παιχνιδομηχανές που ξεσηκώνουν την Ευρώπη, τώρα και στην Ελλάδα.

Ολογραφίες: Εικόνες τριών διαστάσεων από ακτίνες laser.

Προϊόντα νέας τεχνολογίας και πρωτότυπες ιδέες για δώρα.

Τα δημοφιλέστερα Home Micros και PCs

• Τα top computer games της Ευρώπης για κάθε οικιακό ή προσωπικό υπολογιστή.

• Posters και patches μιας νέας διαστημικής εποχής.

• Όλες οι ελληνικές και ξένες εκδόσεις Πληροφορικής.

• Ξένα έντυπα Πληροφορικής και Νέας Τεχνολογίας.

OMNI SHOPS

ΑΘΗΝΑ

ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17
(κάθετη ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ)
ΤΗΛ. (01) 3601761

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 ΤΗΛ. (031) 284.864

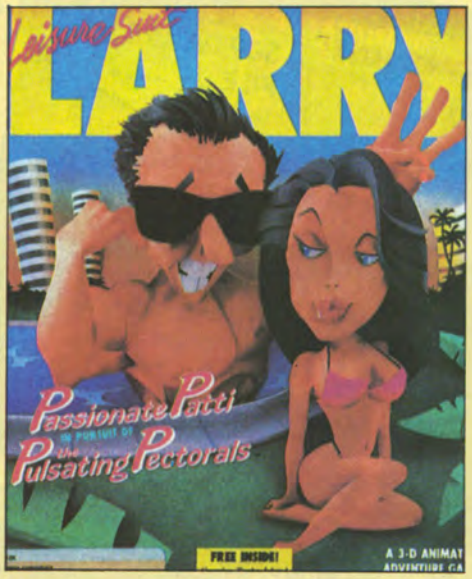
ΗΡΑΚΛΕΙΟ/ΚΡΗΤΗ

ΚΟΡΑΗ 26 ΤΗΛ. (081) 246.297

EUROPEAN
ENTERPRISES S.A.
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847.
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 284864, FAX: 282663

Τα OMNI shops είναι "Franchised business"
Για περισσότερες πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 01-9217428

γιορτάστε τα 10 χρόνια της SIERRA ON-LINE και κερδίστε

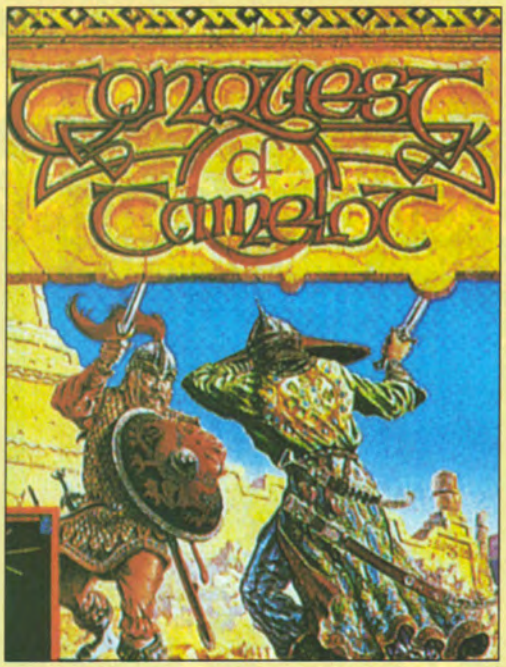


1980–90: Η ΧΡΥΣΗ ΔΕΚΑΕΤΙΑ

Τέλη 1979 - αρχές 1980, η Sierra εμφανίζεται όταν η Roberta Williams αποφασίζει να δημιουργήσει την πρώτη της περιπέτεια, το "MYSTERY HOUSE". Δημοσιεύει μια αγγελία στον τοπικό Τύπο, και πουλά περίπου 10.000 αντίτυπα μέσω του ταχυδρομείου. Μετά την απρόσμενη αυτή επιτυχία, η Roberta κυκλοφορεί τα WIZARD AND THE PRINCESS, CRANSTON MANOR, ULYSSES AND THE GOLDEN FLEECE, MISSION: ASTEROID, DARK CRYSTAL, τα οποία γίνονται πολύ μεγάλες επιτυχίες στην Αμερική. Είναι όλα τους text με έγχρωμα γραφικά. Το όνομα της εταιρίας αρχίζει να γίνεται γνωστό παντού. Ετσι, φτάνουμε στα 1983-84, οπότε ο γίγαντας στο χώρο των κομπιούτερ, η IBM, ζήτησε από τη Sierra να κατασκευάσει μια περιπέτεια, η οποία θα αξιοποιούσε τις δυνατότητες του νέου τους μηχανήματος, του PC junior. Το KING'S QUEST I, το πρώτο 3-D graphic animated adventure ήταν γεγονός. Ακολούθησαν τα KING'S QUEST II, SPACE QUEST I, LARRY I, POLICE QUEST I, BLACK CAULDRON, MIXED-UP MOTHER GOOSE, KING'S QUEST III, SPACE QUEST II. Το 1989 η Sierra κάνει ένα μεγάλο άλμα και κυκλοφορεί έξι νέες περιπέτειες μέσα σε ένα χρόνο, τα KING'S QUEST IV, LARRY II, POLICE QUEST II, SPACE QUEST III, GOLD RUSH και MANHUNTER I. Στα τέσσερα πρώτα από αυτά έχει επεξεργαστεί μία νέα τεχνική με την οποία φθάνει τα γραφικά της σε πολύ ψηλά επίπεδα απόδοσης.

Αυτή τη χρονιά κυκλοφόρησε τα LARRY III, MANHUNTER II, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, HERO'S QUEST I και CONQUESTS OF CAMELOT. Ειδικά τα δύο τελευταία είναι εκπληκτικά, δύο πραγματικά διαμάντια. Η εταιρία έχει ξοδέψει μέχρι τώρα 3.500.000 περίπου δολάρια για την εξέλιξη των τρισδιάστατων γραφικών της, ενώ αυτή τη στιγμή απασχολεί περίπου 30-40 προγραμματιστές, μουσικούς και σχεδιαστές. Ενας πραγματικός κολοσσός. Ποιες περιπέτειές της είναι οι πιο διάσημες; Επικεφαλής των πωλήσεων είναι το KING'S QUEST IV με 1.000.000 περίπου αντίτυπα (ναι, διαβάζετε σωστά!). Ο πιο διάσημός της όμως ήρωας είναι σίγουρα ο περιβόητος Larry, που κατάφερε να γίνει πρωτοσέλιδο στην αγγλική εφημερίδα Financial Times. Αιτία ένα virus που περιείχαν μερικές πειρατικές κόπιες, και το οποίο κτύπησε αλύπητα τα αρχεία μιας σειράς εταιριών και ινστιτούτων, με αποτέλεσμα να τα καταστρέψει σχεδόν τελείως. Φυσικά, η πρωτότυπη έκδοση δεν παρουσίαζε κανένα πρόβλημα. Γιορτάζοντας λοιπόν τα δέκα χρόνια από την ίδρυσή της, η εταιρία διοργανώνει μια σειρά εκδηλώσεων, αποτέλεσμα των οποίων είναι και ο διαγωνισμός αυτός. Ταυτόχρονα ανακοινώνει ότι το KING'S QUEST V, που θα κυκλοφορήσει περίπου τα Χριστούγεννα, θα αποτελείται από ένα ειδικό πακέτο, το οποίο θα περιέχει ούτε λίγο ούτε πολύ 18 δισκέτες στην έκδοση για τους IBM συμβατούς.

1 ηλεκτρονικό σκάκι ΤΗΣ SIERRA ON-LINE



ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Μετά από μία τηλεφωνική συνομιλία με τον κ. Larry Laffer, αποφασίστηκαν οι ερωτήσεις που δημοσιεύονται στο διπλανό πλαίσιο. Εσείς δεν έχετε παρά να συμπληρώσετε με ένα Χ το τετραγωνάκι της απάντησης που νομίζετε ότι είναι η σωστή. Κόψτε το ειδικό κουπόνι, και αφού συμπληρώσετε τα στοιχεία σας, βάλτε το σ' ένα φάκελο. Πού θα το στείλετε; Γράψτε λοιπόν πάνω στο φάκελο:

Προς το περιοδικό PIXEL
(Για το διαγωνισμό της Sierra)
Λεωφ. Συγγρού 44
11742 ΑΘΗΝΑ.

Προσέξτε όμως: Οι απαντήσεις σας πρέπει να έρθουν στο περιοδικό μας το αργότερο μέχρι τις 15 Οκτωβρίου.

Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευτούν στη στήλη Γεγονότα... Φήμες... Σχόλια...

ΤΑ ΔΩΡΑ

Αυτή τη φορά θα έχουμε 6 νικητές που θ' αναδειχτούν με κλήρωση μέσα από εκείνους που θ' απαντήσουν σωστά.

Ο πρώτος τυχερός θα κερδίσει ένα ηλεκτρονικό σκάκι, ικανό να κάνει ακόμα και τον Ανατόλι Καρπώβ να τρέμει απ' το φόβο του. Πρόκειται για έναν σκακιστή - computer, που θα πρέπει να βάλετε τα πολύ δυνατά σας για να τον νικήσετε - ακόμα και στο χαμηλότερο επίπεδο. Οι υπόλοιποι 5 θα κερδίσουν από ένα παιχνίδι adventure της Sierra.

Ολα τα δώρα είναι προσφορά της **Greek Software (Πριγκιπονήσων 28, τηλ. 6443759).**

ΔΕΚΑ ΧΡΟΝΙΑ SIERRA ON-LINE

(Συμπληρώστε με ένα Χ το τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή)

Οι ερωτήσεις του Διαγωνισμού

Στο LARRY II πόσες φορές επισκέπτεστε ένα κουρείο:

α) 7 φορές ☐ β) 6 φορές ☐ γ) 8 φορές ☐

Στο HERO'S QUEST I ποιους μάγους/μάγισσες συναντάτε:

α) Baba-Yaga, Erasmus, Kobold, Zara ☐ β) Baba-Yaga, Merlin, Erasmus ☐ γ) Baba-Yaga, Erasmus, Kobold ☐

Στο POLICE QUEST II πόσες φορές επισκέπτεστε το αεροδρόμιο:

α) 3 φορές ☐ β) 2 φορές ☐ γ) 4 φορές ☐

Στο KING'S QUEST III τι κρατάει αιχμάλωτη την αδελφή σας:

α) ένα troll ☐ β) ένα goblin ☐ γ) ένας δράκος ☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: _____ ΗΛΙΚΙΑ: _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: _____ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: _____

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση:
για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΙΚΑΡΟΣ

Πάντα υπάρχει ένας ΙΚΑΡΟΣ στα μέτρα σας

Από PC έως 486!

Οι υπολογιστές ΙΚΑΡΟΣ κατέκτησαν επάξια την εμπιστοσύνη της Ελληνικής αγοράς με την ασυναγώνιστη ποιότητά τους.
Συνδυάζοντας την υψηλή απόδοση με την ευελιξία και την αξιοπιστία μια μεγάλη γκάμα μοντέλων ΙΚΑΡΟΣ είναι έτοιμη να ικανοποιήσει ακόμη και τις πιο απαιτητικές ανάγκες μηχανογράφησης.

- ***ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΛΑΤΙΝΙΚΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ***
- ***ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ***
- ***ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΣΕΤ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ***

- ***PC-XT/10 MHz***
- ***AT-286/12 MHz***
- ***AT-386/16 MHz***
- ***AT-286SX/16 MHz***
- ***AT-386/20 MHz***
- ***AT-386/25 MHz***
- ***AT-386/25 MHz (cache)***
- ***AT-386/33 MHz (cache)***
- ***AT-486/25 MHz (cache)***

ΕΙΣΑΓΩΓΗ – ΔΙΑΘΕΣΗ:

MICROHELLAS

Πολυτεχνείου 12, 104 33 ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ. 5268888
Στουρνάρα 49 10682 - ΤΗΛ. 3641025

και σε 150 καταστήματα σε όλη την Ελλάδα

Κατασκευάζονται στην Σιγκαπούρη με ελληνικές προδιαγραφές

HITPACK 13

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

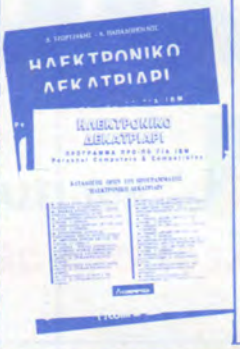
Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: * το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3΄΄ που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή No —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ _____
ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

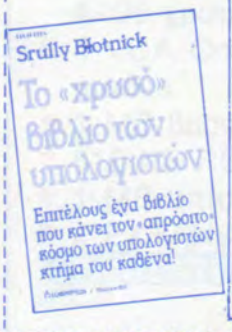
Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή No _____ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____
ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή No —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ _____
ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή No _____ με το ποσό των 950 δρχ., που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____
ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος No 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ No 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή No _____ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____
ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ. ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή No _____ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____
ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ

COMPUPRESS

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

Archimedes

Η Acorn ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟΝ Archimedes 3000

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ RISC ΑΠΟ 195.000*

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ARCHIMEDES 3000

- Επεξεργαστή 32-BIT RISC
- Ταχύτητα 4 MIPS
- Multitasking operating system
- Ανάλυση 640×512
- 256 χρώματα από παλέτα 4.096 χρωμάτων
- 4 VGA Compatibles screen modes
- 1 MB βασική RAM
- 512 KB ROM
- 1 MB unformated FDD
- 4 EXPANSION SLOTS

EMULATES IBM PC XT

PCW BENCHMARKS

Benchmark	BBC A3000 Basic 5 ROM	Arc 310 Basic 5 ROM	Atari 1040 ST FastBASIC	Commodore Amiga 500 Amiga Basic
intmath	0.15	0.35	1.25	1.7
realmath	0.21	0.38	1.63	2.7
triglog	0.8	1.41	6.38	6.7
textscrn	2.73	4.4	88.16	150.3
grafscrn	1.41	6.9	35.67	25.0
store	3.16	6.5	56.57	32.7
average	1.41	3.32	31.61	36.52

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ ΑΕ

ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 98, (ΠΛ. ΚΑΝΙΓΓΟΣ) - ΤΗΛ.: 3622478 - 3644351 - 3607836 ΑΘΗΝΑ 10677

* Συν Φ.Π.Α

ROD LAND

Για μια ακόμα φορά, τα κακά πνεύματα μπλέκουν στη ζωή κάποιων καλών πλασμάτων, απαγάγοντας ένα από αυτά, και φυλακίζοντάς το σε κάποιο μακρινό σκοτεινό κάστρο.

Τα κακά πνεύματα όμως δεν έχουν μάθει ακόμα ότι αν αφήσουν ελεύθερα κάποια καλά πλάσματα, τότε αυτά είναι βέβαιο ότι θα ξεκινήσουν να ελευθερώσουν τους φυλακισμένους συντρόφους τους. Κι αυτό ακριβώς συμβαίνει και στο Rod Land.

Οι ήρωες της ιστορίας πρέπει να περάσουν μέσα από ένα μεγάλο αριθμό από πίστες, για να φτάσουν στον τελικό στόχο τους, δηλαδή στο κάστρο όπου η σύντροφός τους είναι φυλακισμένη. Σε καθεμία από αυτές τις πίστες υπάρχει ένας αριθμός από αντιπάλους που πρέπει να εξοντώσετε, για να περάσετε στην επόμενη. Για να εξοντώσετε έναν αντίπαλο, θα πρέπει να τον παραλύσετε με το όπλο σας, απλά πατώντας fire, και κατόπιν να

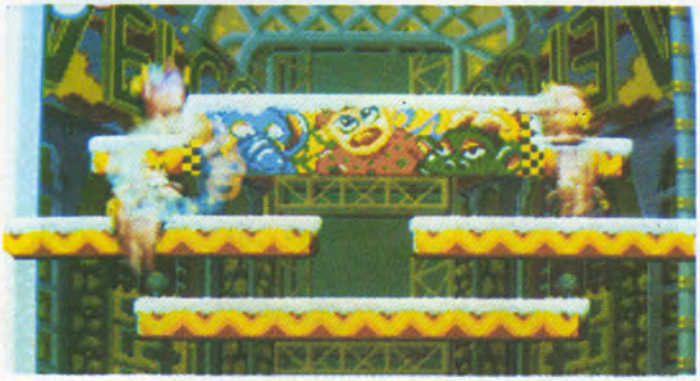
SNOW BROS

Είμαστε στην εποχή με τις μεγάλες ζέστες, κι έτσι η βόλτα που θα κάνουμε στα χιονισμένα τοπία του "Snow Bros" είναι αρκετά ευχάριστη. Στη βόλτα μας αυτή θα συναντήσουμε δύο περίεργα πλασματάκια που φοράνε φόρμες μηχανικών, καθώς κι άλλα αστεία όντα. Τα δύο πλασματάκια προσπαθούν να απαλλάξουν τις πίστες του παιχνιδιού από τους κακούς κατοίκους τους. Ο τρόπος που χρησιμοποιούν για να πετύχουν το σκοπό τους δεν διαφέρει και πολύ από τη μέθοδο που χρησιμοποιείται στο Bubble Bobble. Η μόνη διαφορά είναι ότι αντί να εκτοξεύσετε φούσκες μέσα στις οποίες φυλακίζονται οι αντίπαλοί σας, τώρα εκτοξεύετε αντικείμενα που όταν χτυπήσουν τον αντίπαλό σας, τον καλύπτουν σιγά-σιγά με χιόνι. Χτυπήστε τον αρκετές φορές, και θα μετατραπεί σε μια εντελώς ακίνδυνη και στρογγυλή χιονόμπαλα. Δεν τελειώσατε όμως ακόμη μαζί του, γιατί αν τον αφήσετε έτσι, σύντομα θα ξεπαγώσει και θα αρχίσει να σας κυνηγάει ξανά. Για να απαλλαγείτε μια και καλή από την παρουσία

Τα παιχνίδια αυτά
θα τα βρείτε μόνο σε αίθουσες
ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

πατήσετε "κάτω" στο joystick. Τότε ο χαρακτήρας που ελέγχετε θα σηκώσει τον αντίπαλο στον αέρα και θα αρχίσει να τον χτυπάει στο έδαφος δεξιά και αριστερά, όπως ο δάσκαλος του καράτε χτυπάει τον αντίπαλό του στα καρτούν. Στο τέλος, ο αντίπαλος θα μετατραπεί σε bonus, ή σε κάποιο όπλο που μπορεί να εξοντώσει κάποιους κακούς που βρίσκονται σε μικρή ακτίνα. Στην πίστα βρίσκονται επίσης και αρκετά λουλούδια. Αν τα μαζέψετε όλα, τότε για ένα μικρό χρονικό διάστημα οι κακοί που θα εξολοθρευτούν, μετατρέπονται σε ένα γράμμα της λέξης "EXTRA". Μαζέψτε τα όλα, και θα βρεθείτε μπροστά σε μια καλή νεράιδα που θα σας ανταμείψει με μια επιπλέον ζωή... Και αν διαπιστώσετε ότι κάποια λουλούδια είναι πολύ ψηλά, μην απογοητευτείτε: Απλά δημιουργήστε μια σκάλα, ανεβείτε πάνω της και μαζέψτε τα. Οι σκάλες αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν και για να ανεβαίνετε σε πλατφόρμες ή για να παραπλανείτε τους αντιπάλους σας. Για τις περιπτώσεις που το ύψος της σκάλας δεν είναι αρκετό, θα διαπιστώσετε ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σαν ασανσέρ κάποια μπαλόνια που κατά καιρούς εμφανίζονται. Από καιρού εις καιρόν θα εμφανιστεί και ο γνώριμός σας μεγάλος κακός, που θα πρέπει να αντιμετωπίσετε.

Αλλο ένα παιχνίδι λοιπόν με χαριτωμένα και πολύχρωμα γραφικά, ανάλογο ήχο και εθιστικό gameplay. Το "Rod Land" έχει ήδη πάρει το δρόμο του conversion, κι έτσι σύντομα θα το ξανασυναντήσουμε.



του, θα πρέπει να σπρώξετε τη χιονόμπαλα, κι αυτή θ' αρχίσει να κυλάει μέχρι να σπάσει πάνω σε κάποιον τοίχο. Η χιονόμπαλα αυτή θα συμπαρασύρει ό,τι βρει στο δρόμο της: Αν βρει άλλες χιονόμπαλες θα δημιουργηθεί... χιονοστιβάδα, αν βρει κάποιον κακό θα τον στείλει να διαγράψει μια τροχιά στην πίστα, και να προσγειωθεί κάπου σ' αυτήν σαν bonus icon πλέον. Τα bonus icons μπορεί να αντιπροσωπεύουν απλά πόντους, ή στην καλύτερη περίπτωση μπορούν να αυξήσουν την ταχύτητά σας, και να κάνουν τις βολές σας να φτάνουν μακρύτερα. Υπάρχουν κι άλλα, πιο εξεζητημένα bonus icons, όπως αυτό που... φουσκώνει το ανθρωπάκι σας σε δεκαπλάσιο μέγεθος από το αρχικό, και το κάνει να αιωρείται στην πίστα, σκοτώνοντας όλους τους αντίπαλους με τους οποίους θα έλθει σε επαφή (ευτυχώς στην πίστα δεν υπάρχουν καρφίτσες). Οσο προχωράτε στα επίπεδα, κάνουν την εμφάνισή τους κι άλλα περίεργα και ιδιαίτερα επικίνδυνα πλάσματα, και η μορφολογία των πλατφορμών γίνεται πιο πολύπλοκη. Πιστός στο ραντεβού του ανά δέκα πίστες θα είναι ένας τεράστιος κακός που θα σας ταλαιπωρήσει αρκετά.

Τα γραφικά του παιχνιδιού δύσκολα μπορούν να χαρακτηρισθούν "state of the art", το animation των μικρών sprites όμως είναι πολύ καλό. Ο ήχος θα μπορούσε να είναι καλύτερος, και το gameplay είναι το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού. Αν το βρείτε στα arcades της περιοχής σας, αφιερώστε του λίγο χρόνο, και δεν θα το μετανιώσετε.

HIGH TECHNOLOGY

HI TECH

HIGH TECHNOLOGY

ΚΙΝΟΥΜΕΝΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Η Sony παρουσίασε πρόσφατα τη Stealicam JR, που επιτρέπει στον ερασιτέχνη χρήστη να κινείται όσο λειτουργεί η κάμερα, χωρίς το αποτέλεσμα να επηρεάζεται απ' την κίνηση, χάρις στην ειδική της σχεδίαση. Επίσης, το μικρό monitor μπροστά απ' το χρήστη του επιτρέπει να μη χρησιμοποιεί το σκόπευτρο, δίνοντάς του έτσι ακόμα μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων. Η τιμή της στην Αμερική είναι 97.000 δρχ. περίπου, ενώ είναι ακόμη άγνωστο αν και πότε θα έρθει στην Ελλάδα. Η αντιπροσωπία πάντως της Sony στην Ελλάδα είναι η Σ. ΠΕΤΡΟΧΕΙΛΟΣ & ΣΙΑ ΟΕ, Λ. Συγγρού 251, τηλ. 9430203.

ΦΩΣ... ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΦΩΣ

Μια ακόμη εφαρμογή της ηλιακής ενέργειας. Ενας ηλιακός φακός φθορισμού, πολύ πρακτικός και εύχρηστος. Το κέλυφός του μπορεί να φορτιστεί ακόμη και με συννεφιά, και παρέχει ενέργεια που διαρκεί για 5 ώρες φωτισμού. Κοστίζει 16.000 δρχ. Heliopower Inc. Box 5089 Culver City California 90231.

ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΟΙ ΚΑΡΠΟΙ

Στην Ελλάδα θεωρείται ακόμη παράνομο. Στην Ευρώπη όμως και στην Αμερική κάνει θραύση. Ο λόγος για το ασύρματο τηλέφωνο. Και μια και η τεχνολογία προχωρά με γοργούς ρυθμούς, η Panasonic δεν θα μπορούσε να μείνει πίσω. Το KX-T4000 είναι ένα ασύρματο που χωρά στο τσεπάκι σας. Οι καινοτομίες του όμως βασίζονται στους 2 microprocessors που διαθέτει. Ετσι, ο θόρυβος μειώνεται κατά πολύ, ενώ ταυτόχρονα ενισχύεται η φωνή. Η επιλογή ανάμεσα σε 10 κανάλια κάνει τη συνδιάλεξη ακόμη πιο καθαρή. Η βάση χρησιμοποιείται σαν ξεχωριστό τηλέφωνο (ανοιχτής ακρόασης), ενώ η εμβέλεια ξεπερνά το 1 km!

HIGH TECHNOLOGY

HI TECH

HIGH TECHNOLOGY

ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΝ

Απλώς περάστε τη ροδέλα του Map meter της Casio πάνω στη διαδρομή του χάρτη που θέλετε να υπολογίσετε. Δείτε το αποτέλεσμα, ανάλογα με την κλίμακα του χάρτη, και μετρήστε το σε mm, cm, m, inch, feet, mile ή nautical mile. Υπολογίστε τον απαιτούμενο χρόνο ή ταχύτητα για να καλυφθεί η απόσταση (πάντα χρησιμοποιώντας το Map meter). Ρίξτε, αν θέλετε, και μια ματιά στην ώρα - τη λέει κι αυτή! ΕΛ.ΜΗ. ΑΕ, Χαρ. Τρικούπη 22, τηλ. 3643811.

ΚΟΚΤΕΪΛ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗΣ

Ο πιο ακριβοπληρωμένος barman του κόσμου - ή για να ακριβολογούμε, bar-robot-man! Το robot αυτό ξέρει να φτιάχνει πάνω από 100 κοκτέιλς. Η τιμή του βέβαια είναι αστρονομική ($100.000 ή 16.600.000 δρχ.). Για την ιστορία και μόνο, αναφέρουμε και τον κατασκευαστή του: Honeybee Robotics 204 Elizabeth St New York NY 10012.

ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ... ΤΕΣΣΕΡΑ ΑΥΤΙΑ!

Αυτό το ζευγάρι των ακουστικών της Memorex είναι αρκετά διαφορετικό απ' τα υπόλοιπα. Διαθέτει, όπως βλέπετε και στη φωτογραφία, δύο μεγάφωνα-οδηγούς στο κάθε αυτί. Ενα για το μπροστινό μέρος και ένα για το πίσω. Το σύστημα συμπληρώνεται από έναν ενισχυτή-επεξεργαστή του σήματος. Ετσι, μπορείτε να απολαμβάνετε εφέ όπως το dolby surround sound, πληρώνοντας για όλ' αυτά περίπου 18.000 δρχ. - στην Αμερική βέβαια, όπου κυκλοφορεί το σύστημα αυτό. Memorex Products Box 901021 Fort Worth Texas 76101.

Cine

Αντε, και του χρόνου! Ξεσκονίστε το κομπιουτεράκι σας, αδειάστε τις βαλίτσες, και δείτε αν χωρούν οι καινούργιες φωτογραφίες από τις διακοπές στο άλμπουμ. Και τώρα που μάθατε ποια games είναι της μόδας αυτό τον καιρό, δεν ρίχνετε καμιά ματιά στο τι θα μας δείξουν οι μεγάλες σκοτεινές αίθουσες; (Οχι του Dungeon Master βέβαια).

ΤΙΤΛΟΣ: MILLENIUM

ΕΤΑΙΡΙΑ: 20th CENTURY FOX

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: KRIS KRISTOFFERSON, CHERYL LADD, DANIEL TRAVANTI

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: MICHAEL ANDERSON

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 108'

του Γ. Κυπαρίσση

Σας θυμίζει τίποτε ο τίτλος; Πράγματι, πρόκειται για το παιχνίδι που εμφανίστηκε πριν έναν περίπου χρόνο. Στην πραγματικότητα όμως υπάρχουν δύο ακόμα Millenium: Ενα βιβλίο και μια ταινία. Πράγμα παράξενο, αλλά το game δεν είχε καμιά σχέση με το βιβλίο. Η ταινία όμως έχει.

Ας δούμε πρώτα-πρώτα την ιστορία του Millenium. Η ταινία ξεκίνησε να γυρίζεται πριν από 3 χρόνια, βασισμένη στο ομώνυμο βιβλίο του John Varley. Το βιβλίο βέβαια δεν ήταν κανένα φοβερό κλασικό αριστούργημα, αλλά αυτό δεν το εμπόδισε να πάει πολύ καλά όταν πρωτοκυκλοφόρησε, και να μην απογοητεύσει για μια ακόμη φορά τους θαυμαστές του δημιουργού του (για τον οποίο θα πρέπει να πούμε ότι είναι ένας από τους πιο διάσημους συγγραφείς μυθιστορημάτων φαντασίας στον κόσμο, και βραβευμένος με δύο βραβεία, τα Hugo και Nebula). Η υπόθεση του βιβλίου, όπως εξελισσόταν, ήταν ό,τι έπρεπε για μια ταινία, και το "ζωντάνεμά" του στον κινηματογράφο ξεκίνησε αμέσως, με τον ίδιο το συγγραφέα υπεύθυνο στο σενάριο και σε άλλους τομείς του έργου. Από τότε η ταινία πέρασε μέσα από πολλές δυσκολίες, αλλά τελικά κατάφερε να είναι έτοιμη αυτόν το Σεπτέμβρη. Η υπόθεσή της είναι και "περίεργη" και πρωτότυπη: Εξελίσσεται λίγο στο παρόν και λίγο στο μέλλον! Σε γενικές γραμμές, η ιστορία είναι κάπως έτσι: Βρισκόμαστε στη γη, μερικές εκατοντάδες χρόνια μετά το 1990. Ο άνθρωπος δεν έχει καταφέρει ακόμη να κατοικήσει σε άλλους πλανήτες, δεν έχει έρθει σε επαφή και σε επικοινωνία με εξωγήινα όντα. Κι αυτό γιατί τα προβλήματα της ανθρωπότητας είναι τόσα πολλά, που δεν επιτρέπουν τολμηρά σχέδια. Ούτε η "Greenpeace", ούτε οι προσπάθειες των κρατών για αποφυγή της ρύπανσης έφεραν αποτέλεσμα. Ο άνθρωπος συνέχισε μέσα σε όλα αυτά τα χρόνια να ακολουθεί την ίδια τακτική,

ρυπαίνοντας και μολύνοντας τόσο πολύ το περιβάλλον, ώστε η κατάσταση να έρθει πια στο απροχώρητο. Ο πλανήτης γη πεθαίνει. Η βιοχημική μόλυνση, τα πειράματα χημικού πολέμου, οι νέες καλλιέργειες μικροβίων για στρατιωτικούς σκοπούς, τα ατυχήματα στους πυρηνικούς αντιδραστήρες, έχουν αλλάξει τελείως το περιβάλλον. Η τελευταία γενιά του ανθρώπινου είδους υποφέρει από νέες καταστρεπτικές επιδημίες ανθεκτικών μικροβίων και από γενετικές μεταλλάξεις. Η τεχνολογία εξελίσσεται συνεχώς, αλλά το μόνο που μπορεί πια να προσφέρει, είναι κάποια παράταση της ζωής των τελευταίων επιζόντων, μέσα σε ειδικές στολές ή θαλάμους, που χειρίζονται ανδροειδή ρομπότ. Οι άνθρωποι είναι πια τόσο κατεστραμμένοι οργανικά, που η διαιώνιση του είδους είναι πια αδύνατη. Στην προσπάθειά τους να προλάβουν τον αφανισμό, και να δώσουν μια τελευταία ελπίδα στην ανθρωπότητα να επιβιώσει, το ανώτατο συμβούλιο των ηγετών αποφασίζει μια απελπισμένη λύση: Τη χρησιμοποίηση του τελευταίου τεχνολογικού επιτεύγματος, του ταξιδιού μέσα στο χρόνο. Μια σειρά από επιδρομές και απαγωγές υγιών ανθρώπων, που ήταν καταδικασμένοι να πεθάνουν σε αεροπορικά δυστυχήματα, λίγο πριν το αεροπλάνο πέσει, και η μεταφορά τους κατόπιν στη γη του μέλλοντος, θα δώσει τη δυνατότητα να συνεχίσει να υπάρχει η ανθρωπότητα, όταν όλοι οι άρρωστοι οργανισμοί θα έχουν πια πεθάνει. Η επιχείρηση βέβαια χρειάζεται τεράστια προσοχή: Με το χρόνο δεν επιτρέπεται κανείς να παίζει. Κανείς δεν επιτρέπεται να περάσει από την "Πύλη του Χρόνου" και να παραμείνει στο παρελθόν, γιατί τότε όλη η ισορροπία του σύμπαντος θα καταστραφεί, και μια σειρά από αλυσιδωτές αντιδράσεις θα βλάψουν ανεπανόρθωτα τη διάσταση του χρόνου, προκαλώντας το λεγόμενο "χρονικό παράδοξο". Ισχύει βέβαια και το αντίστροφο: Κανείς δεν μπορεί να "περάσει" ζωντανός και να παραμείνει στο παρόν. Για τον λόγο αυτό επιτρέπεται να γίνονται "επιχειρήσεις", και να μεταφέρονται μόνο όσοι είναι

θύματα δυστυχημάτων...

Απ' ό,τι φαίνεται, ο συγγραφέας δεν είναι καθόλου αισιόδοξος για την οικολογική "θεραπεία" του πλανήτη μας. Επίσης αρκετές φορές αναφέρεται με απαισιοδοξία στα αεροπορικά ταξίδια, τα οποία δεν φαίνεται να εμπιστεύεται και πολύ. Ομως το βιβλίο έχει αρκετό ενδιαφέρον. Δυστυχώς η ταινία δεν δείχνει να το ακολουθεί πιστά, και για μια ακόμη φορά η κινηματογραφική διασκευή ενός μυθιστορήματος είναι διαφορετική. Ετσι, όσοι έχουν διαβάσει το μυθιστόρημα και περιμένουν να το δουν να "ζωντανεύει" με ακρίβεια στην οθόνη, δεν θα μείνουν ευχαριστημένοι. Σκηνές ολόκληρες λείπουν, ορισμένες παρουσιάζουν ανακρίβειες, και βέβαια μην περιμένετε να "νιώσετε" την ατμόσφαιρα του βιβλίου στην οθόνη. Επίσης οι χαρακτήρες των δύο βασικότερων ηρώων παρουσιάζονται αρκετά αλλαγμένοι. Μιλάμε βέβαια για την αρχηγό της επιχείρησης, Louise Baltimore, και τον ελεγκτή αεροπορικών δυστυχημάτων Bill Smith (τον οποίο και έσωσαν μικρό, από πτώση ενός αεροπλάνου όπου ταξίδευε), που συνεργάζονται για τη μεταφορά των επιβατών μέσα από την Πύλη του Χρόνου. Ακόμη όμως και έτσι, θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι η ταινία είναι ατμοσφαιρική. Τα εφέ, όπως σε όλες τις ταινίες Ε.Φ. παίζουν σημαντικό ρόλο, και εδώ είναι πολύ προσεγμένα: Τα ανδροειδή και τα βιομηχανικά ρομπότ, τα πρόσωπα των κατοίκων της γης, γεμάτα σημάδια από τη ραδιενέργεια και τη μόλυνση (η Baltimore αντίθετα φαίνεται όμορφη, γιατί φορά ένα εξωτερικό τεχνητό δέρμα), οι σκοτεινές πόλεις και η Πύλη του Χρόνου,

όλα προσθέτουν το δικό τους χρώμα στην οθόνη. Δεν λείπουν παρ' όλα αυτά και οι κωμικοτραγικές καταστάσεις. Οταν για παράδειγμα οι γήινοι επισκέπτες έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με τη γη του παρελθόντος, δυσκολεύονται να προσαρμοστούν στην τόσο... καθαρή ατμόσφαιρα του πλανήτη (ε όχι και καθαρή!), και αναγκάζονται να εισπνέουν αραιά και πού ειδικά σπρέι που περιέχουν χημικά δηλητήρια και καπνό. Οι ηγέτες της ανθρωπότητας φαίνονται να ζουν μέσα σε γυάλινους θαλάμους, γεμάτους από μηχανικά όργανα που τους κρατούν στη ζωή (φαίνεται ότι ειδικά αυτοί οι θάλαμοι στοίχισαν πολύ στους παραγωγούς της ταινίας, γιατί αλλιώς δεν εξηγείται το πώς οι ηγέτες, από τους εννιά που αναφέρει το βιβλίο, έμειναν στην ταινία μόνο έξι), ενώ οι κατεστραμμένες πόλεις και το χάος που επικρατεί θυμίζουν κάτι από "Blade Runner". Η ταινία ελπίζουμε να έρθει όσο το δυνατόν πιο σύντομα και εδώ, γιατί οι συζητήσεις και το ενδιαφέρον έχουν αρχίσει να αυξάνονται γρήγορα, πριν καλά καλά τελειώσουν τα γυρίσματα. Πώς είπατε; Θέλετε να σας πούμε από πού τα μαθαίνουμε όλα αυτά; Ε, καλά τώρα...

CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή τη στήλη θα φιλοξενούμε κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και έχουν γραφτεί για τις γνωστές πια σε όλους παιχνιδομηχανές!

Του Θ. Δεβελέγκα

FORMATION SOCCER

Είδος: SPORTS SIMULATION
Console: PC ENGINE

Για όσους δεν χόρτασαν ποδόσφαιρο αυτό το καλοκαίρι, το Formation Soccer αποτελεί μάλλον την τελευταία λέξη στο χώρο των παιχνιδιών εξομοίωσης ποδοσφαίρου. Ως και τέσσερις παίκτες μπορούν να συμμετάσχουν σε ένα αθλητικό τουρνουά, όπου η ταχύτητα του παιχνιδιού, η ρεαλιστικότητα των γραφικών και η πληθώρα των κινήσεων και δυνατοτήτων είναι κάτι το πρωτόγνωρο!

Διαλέγετε ανάμεσα σε χειροκίνητο ή αυτόματης κίνησης τερματοφύλακα, καθώς και την ομάδα που θέλετε.

Οι παίκτες κινούνται με ενεργητικότητα και σθένος, κοντρολάροντας τη μπάλα με τα πόδια, το στήθος, το κεφάλι, κάνοντας τάκλιν και γαλιδάκια. Οι εκπληκτικές πράγματι κινήσεις τους θυμίζουν πολύ τον αγαπημένο σας Diego την εποχή της δόξας του. Εκτός από πλάγια άουτ και επαναφορές της μπάλας, δεν λείπουν τα κτυπήματα φάουλ, πέναλτυ και κόρνερ. Ο παίκτης ελέγχει ως συνήθως τον ποδοσφαιριστή που βρίσκεται πιο κοντά στη μπάλα, αλλά υπάρχει η δυνατότητα επιλογής κάποιου άλλου ανά πάσα στιγμή. Με το fire ελέγχετε το είδος της μπαλιάς (σκαφτό σουτ ή σουτ-πάσα), καθώς και τη δύναμη με την οποία κτυπάτε τη μπάλα. Τα γραφικά είναι άγογα και πολύ ρεαλιστικά, ενώ ο ήχος ατμοσφαιρικός, όπως αρμόζει σε ένα τέτοιο παιχνίδι. Τελικά, είναι σαφώς καλύτερο και από το Kick Off των 16μπιτων!

GRAPHICS: 9.5
ANIMATION: 9.3
ΗΧΟΣ: 9.0
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.4

D.J BOY

Είδος: BEAT 'EM UP
Console: SEGA MEGA DRIVE

Η ζωή ενός D.J δεν είναι πάντα ρόδινη. Μερικές φορές χρειάζεται να αφήσει τους δίσκους και τα μικρόφωνα, και να πάρει τους δρόμους αναζητώντας την αγαπημένη του. Αυτό συμβαίνει και στο D.J BOY, όπου έρχεστε αντιμέτωποι με κάθε λογής αποβράσματα του υπόκοσμου της Νέας Υόρκης. Το παιχνίδι χωρίζεται σε επίπεδα - σε στυλ Double Dragon - και εσείς, ο θαρραλέος D.J, φορώντας επιγονατίδες, κράνος και αθλητικά παπούτσια, κινείστε με χάρη.

Αυτό οφείλεται εν μέρει και στα roller skates που φοράτε, και που σίγουρα κάνουν τις κλωτσιές σας πολύ πιο επώδυνες. Σε κάθε επίπεδο αντιμετωπίζετε ορδές ολόκληρες από συμμορίες, που αποτελούνται από καλοθρεμμένους μάγκες με στιλέτα, ρόπαλα και αλυσίδες. Στο τέλος κάθε επιπέδου υπάρχει και ο σούπερ-κακός, συχνά θηλυκού γένους, ο οποίος έχει την τάση να σας μεταμορφώνει σε ένα σωρό από κόκαλα. Αρχίζετε με τέσσερις ζωές, οι οποίες και αυξάνονται καθώς συλλέγετε bonus. Αλλοι κίνδυνοι στην πορεία σας για τη διάσωση της κοπελιάς σας είναι οι λακούβες, τα έμβολα, καθώς και κηλίδες από πετρέλαιο. Υπάρχει η δυνατότητα να βελτιώσετε τις πιθανότητές σας, αγοράζοντας καλύτερα πατίνια, κράνος κ.λπ. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα, πολύχρωμα και γουστόζικα, ενώ ο ήχος βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα.

GRAPHICS: 9.1
ANIMATION: 8.7
ΗΧΟΣ: 9.2
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.0

Ivanhoe

Ανακαλύψτε τα PIXELOGRAMMA στα παιχνίδια της Ocean και αποκτήστε πλούσια δώρα, προσφορά της THIRD WAVE

Γυρίστε στη μεσαιωνική εποχή, σ' ένα μυστικιστικό κόσμο όπου ο Ιβανόης, ο έφιππος ήρωάς μας, πρέπει να φέρει σε πέρας μια επικίνδυνη αποστολή... Μία αποστολή την οποία πολλοί αθάνατοι θα απέφευγαν ν' αναλάβουν... Περιπέτεια την οποία θα φοβόντουσαν ακόμα και οι γενναιότεροι άντρες. Μπείτε στην πανοπλία σας, πάρτε το ξίφος σας και προετοιμάστε τον εαυτό σας για να αντιμετωπίσει τις μαγικές δυνάμεις των διαβολικότερων μάγων, τους πιο αιμοβόρους πειρατές, τους πιο φοβερούς δράκους, και μια ολόκληρη στρατιά από τρομακτικά όντα σε αυτή τη γη των θρύλων. Φοβερά γραφικά, από το σχεδιαστή του οποίου η πένα μας έδωσε τις ταινίες του Asterix, και μία πανδαισία εικόνας, έτσι όπως δεν την έχετε δει μέχρι τώρα στα Computer games. Ιβανόη, πολέμησε για τη ζωή... και το θρύλο σου.

ATARI ST
AMIGA

ocean®

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 11742, ΤΗΛ. 9217428, FAX 9216847

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 3601761

Και τώρα COMPUTER SHOW

ΚΟΝΤΡΕΣ ΣΤΟ STUDIO

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

SOFTWARE REVIEWS

TOP TWENTY

HINTS & TIPS

ΓΕΓΟΝΟΤΑ – ΦΗΜΕΣ – ΣΧΟΛΙΑ

Ενα φανταστικό τηλεοπτικό περιοδικό για computer games κάθε εβδομάδα στην τηλεόρασή σας!

Coming soon from...

NETWORK MEDIA

A EUROPEAN ENTERPRISES COMPANY